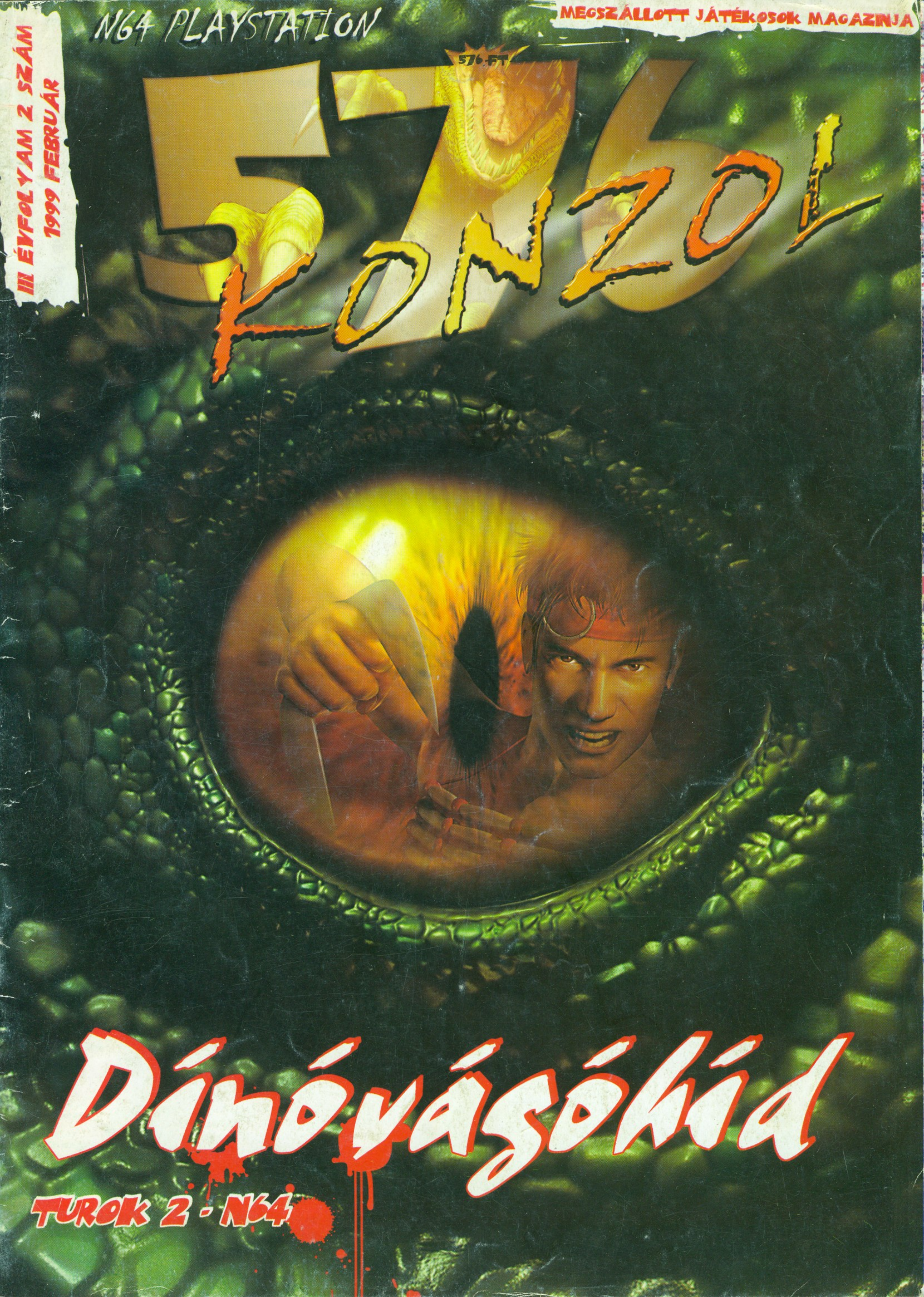

N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576 FT
576 KONZOL
III. ÉVFOLYAM 2 SZÁM
1999 FEBRUÁR
Dínóvágóhíd
TUROK 2 - N64

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+ DUAL SHOCK +DEMO CD 36999,-



AKCIÓ!

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA 36999,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION PLATINUM CD-K	Fogy. ár
ALIEN TRILOGY	7990.-
BUBBLE BOBLE	7990.-
BUST A MOVE 2	7990.-
COMMAND & CONQUER	6990.-
CRASH BANDICOOT	7990.-
CROC	7990.-
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-
DIE HARD TRILOGY	7990.-
FADE TO BLACK	7990.-
FORMULA ONE	7990.-
GRAND THEFT AUTO	6990.-
HERCULES	7990.-
LOST WORLD	7990.-
MICKEY MOUSE	7990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	7990.-





MOTO RACER II	HIVJ
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE	7990.-
PANDEMONIUM	7990.-
RAYMAN	7990.-
RESIDENT EVIL	7990.-
RIDGE RACER REVOLUTION	6990.-
SOLBLADE	7990.-
SOVIET STRIKE	7990.-
TEKKEN 2	6990.-
TIME CRISIS	7990.-
TOCA TOURING CAR	7990.-
V RALLY	7990.-
WIPEOUT	6990.-

SONY PLAYSTATION CD-K	
A'BUG'S LIFE	13990.-
AFL	HIVJ
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AGILE WARRIOR	7990.-
AIR RACE	9990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALUNDRA	13990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-





BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CBZ	13990.-
CHILL	13990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
COOL BOARDERS 2	13990.-
CRASH BANDICOOT 2	13990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DISRUPTOR	9990.-
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 98 +JOY	9990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97	11990.-
FORMULA ONE 98	13990.-





FORSAKEN	13990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO	14990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HEXEN	7990.-
INDY 500	12990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KICK OFF WORLD	13990.-
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LETHAL ENFORCERS	12990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL	13990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
METAL GEAR SOLID	14990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTO RACER	12990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
MOTORTOON GRANND PRIX 2	13990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-
NASCAR 98 +JOY	9990.-





NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 98 +JOY	9990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	HIVJ
NEWMAN HAAS RACING	13990.-
NHL 98 +JOY	9990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
ODT	13990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARD	13990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PEEK PERFORMANCE	11990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POPULOUS THE BEGINNING	HIVJ
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAPID RACER	9990.-
RASCAL	14990.-
RAYSTORM	11990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SPACE JAM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPORTS CAR GT	HIVJ





SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS - MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET SKATER	HIVJ
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER 2	13990.-
TOMB RAIDER 3	13990.-
TOMBI	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TREASURES OF THE DEEP	12990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL	HIVJ
VANDAL HEARTS	13990.-
VIPER	9990.-
VMX RACING	13990.-
VS	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	HIVJ
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WORLD CUP 98	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár
AEROFIGHTERS ASSAULT	16990.-
AEROGAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	16990.-
BANJO KAZOOIE	16990.-



BEETLE ADVENTURE RACING	HIVJ
BIOFREAKS	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	15990.-
BOMBERMAN HERO	15990.-
BUCK BUMBLE	16990.-



BUST A MOVE 2	16990.-
CHAMELEON TWIST 2	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	14990.-
CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DIDY KONG RACING	14990.-
DOOM 64	16990.-
DUAL HEROES	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EXTREME G 2	16990.-
F ZERO X	16990.-
F1 GRAND PRIX	16990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	HIVJ
FIGHTERS DESTINY	16990.-
FORSAKEN	16990.-
GLOVER	16990.-
GT 64	16990.-
HEXEN	16990.-
IGGY 'S RECKING BALLS	16990.-
JAMES BOND 007 - GOLDEN EYE	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
LAMBORGHINI	16990.-
LEGEND OF ZELDA	16990.-
LYLAT WARS	12990.-
MACE	16990.-



MADDEN NFL 99	16990.-
MARIO KART 64	16990.-
MISCHIEF MAKERS	15990.-
MISSSION IMPOSSIBLE	16990.-
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	16990.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990.-
MYSTICAL NINJA	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA HANGTIME	16990.-



NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
OFF ROAD CHALLENGE	16990.-
QUAKE 64	16990.-
QUAKE II	HIVJ
ROBOTRON X	16990.-
S.C.A.R.S.	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
SPACESTATION SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS – ROGUE SQUADRON	17990.-
STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE	18990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS	16990.-
TETRISSPHERE	13990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	17990.-
V RALLY 99	16990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	16990.-
WETRIX	15990.-
WIPEOUT 64	16990.-
WORLD CUP 98	14990.-
WWF WAR ZONE	16990.-
YOSHI'S STORY	16990.-

COLOR GAME BOY

	Fogy. ár
CARROT CRAZY	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	9990.-
MORTAL KOMBAT 4	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TUROK 2	9990.-
TWOOBLE	9990.-
V-RALLY	HIVJ
WARIOLAND II	HIVJ
ZELDA	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DESERT STRIKE	7990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JAMES BOND 007	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MYSTICAL NINJA	7990.-
NBA JAM	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	7990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET FIGHTER II	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	6990.-
SUPER MARIO LAND	6990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TURN AND BURN	7990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

Hírek....................................2

Batman & Robin (PSX)......................4

Monaco GP (PSX)...........................6

R-Type Delta (PSX)........................7

Sports Car GT (PSX).......................8

X-Men Vs.Street Fighter (PSX).............9

Assault (PSX)............................10

Running Wild (PSX).......................11

The Granstream Saga (PSX)................12

A Bug's Life (PSX).......................14

Megaman Legends (PSX)....................16

Color Gameboy (PSX)......................18

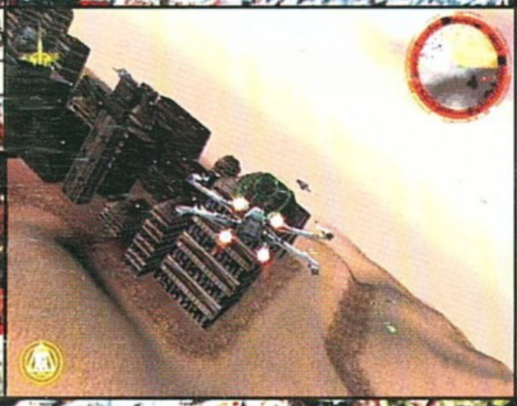
T'ai Fu (PSX)............................20

Turok 2 (N64)............................22

Rogue Squadron (N64).....................24

Duke: Zero Hour (N64)....................26

Csevegô..................................28



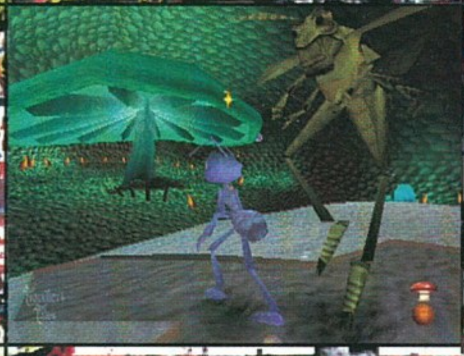
Rogue Squadron



Granstream Saga



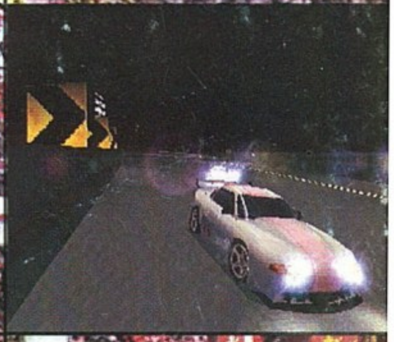
Turok 2



A Bug's Life



T'ai Fu



Sports Car GT



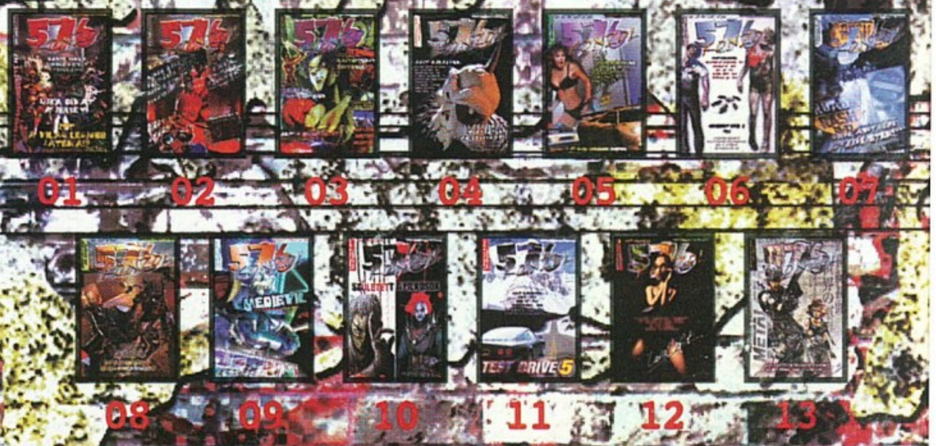
Duke: Zero Hour

ISSN 1417-9296
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Turok 2

aktuális 14

Elég érdekesen állt össze ez a februári szám, ugyanis hónap elején, amikor a tartalmat szoktam összeállítani, mindössze két új PlayStation játék árválkodott az asztalomon. Ehhez jött a Turok 2 és a Rogue N64-re – semmi több. Gondoltam fehér oldalakkal mégsem jöhetek ki, ezért szépen elkezdtem lepakolgatni a polcról azokat a játékokat, amelyek az idő során kimaradtak. Legfeljebb – gondoltam – összehozok egy "Öreg játék, nem vén játék" számot. De aztán szépen elkezdtek szivárogni a stuffok, sőt, a hónap közepére már túl sok is lett a cucc. Régiek vissza a polcra, újak ki a tesztelőkhöz. Mindazonáltal azt már most megígérhetem, hogy a márciusi Konzol marha erős lesz, és egészen különleges anyagokat fogunk bemutatni nektek. Esetleg néhány cím? Popolous: The Beginning (PSX), Civilization 2 (PSX), Top Gear Overdrive (N64). Ja, és már az is biztos, hogy a nyáron (június/július) VÉGRE kijön a Parasite Eve PAL-os verziója, szóval megnyugtathatom az aggódókat, hogy készül a teljes leírás, meg egy csodás címlap is. Ja, elnézést kérek az N64 tulajoktól, ugyanis Duke címlapot ígértem, mégis Turok 2 lett belőle. Jobban tetszett ez a dínó-szem...

Martin



HÍREK playstation

Február. Nem volt a legerősebb hónap. Nem is emlékszem már ki kérdezte tőlem: "Mi van Martin, csak nem haldoklik a PlayStation?". Dehogy. Nem haldoklik. Olyannyira nem, hogy az időközben Japánban már piacon levő Dreamcast sem gyakorolt még hatást az eladási statisztikákra – nem akarok rosszindulatú jóslatokba bocsátkozni, de ha a Sega megint elköveti a szokásos baklövését, akkor lehet a Dreamcast akármekkora "PC gyilkos", elég hamar a süllyesztőben végzi.

Épp most súgták a fülembe, hogy a PlayStation 2-t március 2.-án (a nap nem biztos) mutatják be először Japánban. Végre kiderül, hogy milyen lesz a formája. Ennyit tudtam segíteni azoknak, akik rendszeresen bombáznak: "Mikor jön már a PSX2?". Gondolom Amerika plusz fél év, Európa még plusz három hónap – lehet számolgatni.

Szóval nem haldoklik még a PlayStation. Hozzánk is egyre gyakrabban csönget be (kétszer) a postás, és hozza a jobbnál-jobb csomagokat.

Most a Sony és az Activision újdonságaiból válogattam. Tudom, hogy néhány játék már szerepelt, de remélem azért értékelitek az új képeket. Egyébiránt két itt bemutatott Activision progival a következő számban már találkozhattok!

BLOOD LINES

Igazi "multiplayer" játék lesz a Blood Lines. A pályát elég távoli, 3D-s madártávlatból látod, adott egy "építmény", ezen kell rohangálni, ugrálni, leverni a többieket és megszerzni valamit. A stuff már itt van, asszem az Ádámnak fogom kiadni, emrt ő a logikai-ügyességi játékok nagymestere. Persze lehet egyedül is nyomulni, de én amikor kiálltam a gép ellen, egyből lecigiztetett. Elég érdekesnek ígérkezik a dolog...főleg egyszerre négy játékossal! Márciusban.

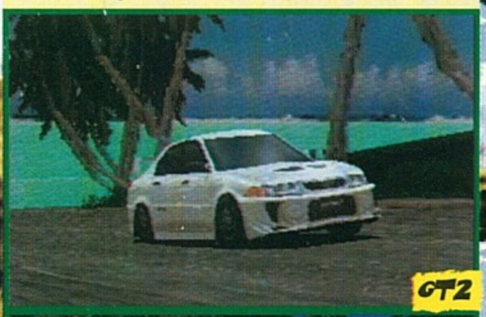




GRAN TURISMO 2

A játék, amire mindenki vár! A második epizód egy grafikai csoda lesz, kocsinként változó eredeti motorhanggal, "valódi" használtautó árakkal, újfajta visszajátszási opciókkal. Teljesen felturbózott tuning lehetőségekkel, és ami a legfontosabb: végre európai autómárkákkal!!!! Ennyit tudok, megjelenési dátumot még nem.

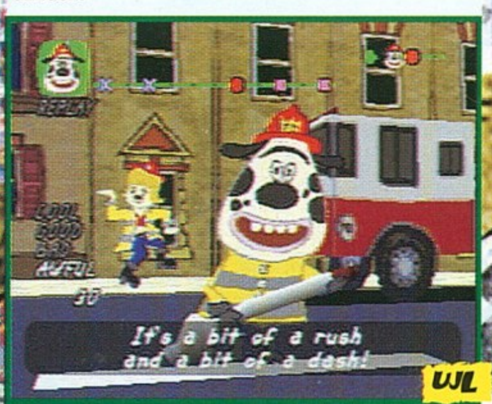


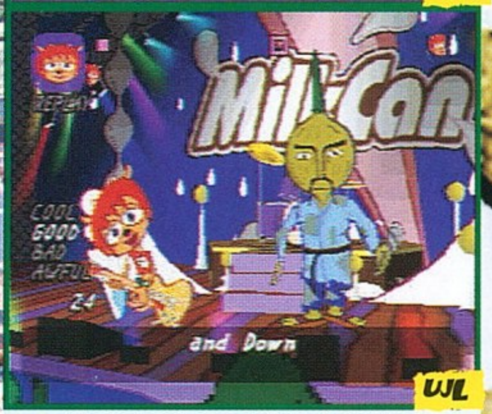




UM JAMMER LAMMY

Alias Parappa 2. Azt már tudjuk, hogy a főszereplő egy gitáros csaj, aki a rockot, a metált és a funy-t szereti, és a világlegjobb rockere szeretne lenni. Azt viszont nem tudtuk eddig, hogy visszatér Master Chop Chop Onion, aki segíteni fogja Lammy-t az úton. Lesz Dual Shock támogatás, hogy jobban érezzük a ritmust, és két játékos üzemmód is. Még az idén.





LEGEND OF LEGAIA

Az RPG játékok elképesztő szintű fejlődésnek indultak, és a Sony rendszerint elöl jár az újdonságokkal. Következő játékuk elképesztő grafikájú lesz, teljes mértékben renderelt polygon karakterekkel. A progi komplexségére jellemző, hogy csaták közben megadhatjuk, hogy jobb vagy bal kézzel üssünk-e! A játék Japánban már most óriási siker, megjelenése a nyáron várható.





SYPHON FILTER

Most, hogy végre megérkeztek a képek a Sony új kémjátékáról, ki kell jelentenem, hogy gyanúsan hasonlít a Metal Gear-hez! A sztori detto ugyanaz, a grafika kissé Tomb Raider-es, az akció pedig – állítólag – sokkal pattogósabb, mint a MGS-ben. Fegyverarzenál hasonló, a célzási mód viszont sokkal fejlettebb. Majd kiderül. Mostanában.







CIVILIZATION 2

Jön a világ egyik legkomolyabb játékának kikiáltott CIV 2 PlayStation-re. Hogy milyen lesz, arról a következő számban olvashattok Ádám tollából. A grafika meglehetősen szép, a játékmenet ugyanaz, mint PC-n.





GUARDIAN'S CRUSADE

Az Activision első(?) RPG-je baromi jó. A játék Knight & Baby néven jött ki Japánban, főszereplője egy lovag srác, és egy rózsaszín(!) élőlény, a bébi. A feladat az, hogy juttasd vissza a kicsit a mamájához. A stuff kissé Final Fantasy jellegű, tök szép, és mivel már kipróbáltam elmondhatom – teljesen játszható. Szerintem hamarosan jön.







INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Az új Indiana Jones játékról egyelőre csak PC képeink vannak, mert a cég jelenleg csak "Hírek" szinten mutatta be. Ráadásul a küldött CD-n nem volt PSX kép. Mindegy, gondolom ebből már ki lehet indulni, hogy mi várható.

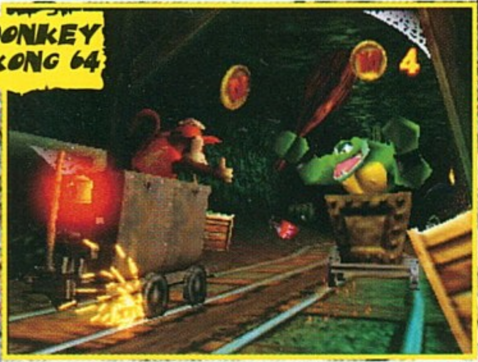






DONKEY KONG 64

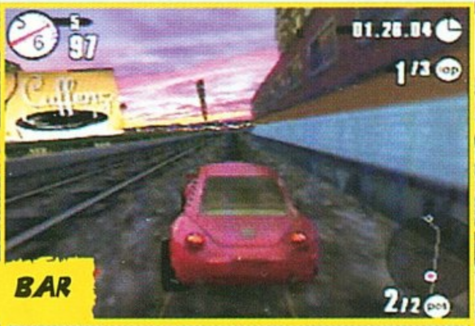
Kezdjük akkor a legnagyobb durranással, hiszen a Rare már javában dolgozik a SNES-es szupersztár játék, a Donkey Kong 64-re átírásán. A legérdekesebb, hogy egyelőre semmit, azaz egyetlen egy hangot nem mondtak a játékkal kapcsolatban, mindössze annyit: lesz. Hát ez kevés, de legalább van kép! Ez alapján látható, hogy az új rész teljesen 3D lesz és eszméletlen szép. Akkor kezdjünk el várni... Tervezett megjelenés: '99, október.



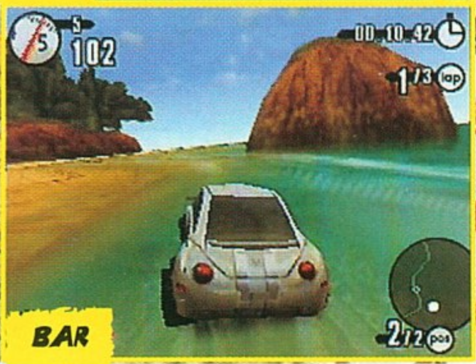
DONKEY KONG 64

BEETLE ADVENTURE RACING

Bogarasoké a világ! Na itt most nem a kissé furán viselkedő emberekre kell gondolni, hanem a Volkswagen tulajdonosokra. Az Electronic Arts gondolt egyet és csinált egy ilyen bogaras játékot. Jellemzői közé tartozik a ragyogó grafika, a 6 hatalmas pálya, a kettes, illetve négyes osztott képernyő, és a különböző kupák. Talán ez lesz az első igazán realisztikus autós játék a gépre! Tervezett megjelenés: '99, március.



BAR



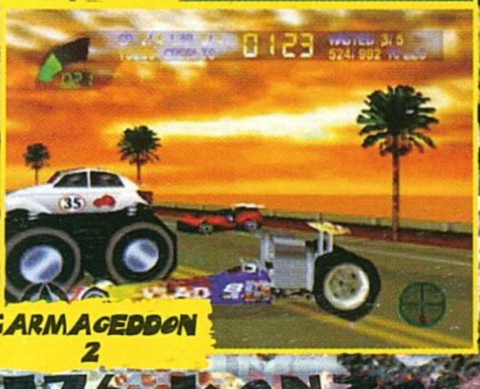
BAR

CARMAGEDDON 2

Nesze neked autós program! Most képzeljetek el egy olyan játékot, melyben egy autót vezetve a többit kell kiütnöd (bármilyen módszerrel), nem is beszélve a gyalogosokról, hogy minél előbb célba érj. Mindezt válogatott módszerekkel, hol robbantasz, hol sütögetsz, de a lényeg a brutalitás! Vér és vér mindenütt, 35 pályán, 10 gyilkos járművel, osztott képernyővel - csak erős idegzetűeknek! Tervezett megjelenés: '99, április.



CARMAGEDDON 2



CARMAGEDDON 2

SHADOWGATE 64

Még valamikor réges-régen a NES tündöklése idején volt egy Shadowgate nevű játék, melynek folytatása lesz ez az anyag. Új hősünk Del, aki valamilyen oknál fogva ellátogat egy bizonyos Shadowgate nevezetű kastélyba. Itt aztán már csak a játékoson múlik, hogy milyen sorrendben, illetve hogyan fedezi fel a szobákat és különböző élőlényeket. A grafika lenyűgöző, reméljük a hangulat is megfelelő lesz. Rumble Pak támogatás van. Tervezett megjelenés: '99, december.



SHADOWGATE 64



SHADOWGATE 64



X-MEN

Végre egy szép, és talán jól kezelhető verekedő stuff érkezik majd a gépre. Az X-Men jellemzői a gyönyörű 3D-s grafika, a 13 választható karakter és a kamera egyfolytában való mozgása. Igen, az Activision külön felhívta a figyelmünket, hogy a kamera végig mozgásban marad a menetek alatt, de ez egyáltalán nem megy a játszhatóság rovására. Tervezett megjelenés: '99, október.



X-MEN



X-MEN

SUPERMAN 64

Végre célegyenesbe érkezett a Titus fejlesztése a Superman. A nálunk is futó sorozatból ismert Lex Luthor lesz Superman elsődleges ellensége, hogy megmentse Lois-t és persze a világot. A bevethető fegyverek között ott van a röntgenlátás, a jeges lehelet és sok más ismert speciális mozgás. A stílusát tekintve 3D-s mászkálós akció lesz, ilyen még úgysem nagyon volt a gépre. Tervezett megjelenés: '99, május.



SUPERMAN 64



SUPERMAN 64

RE-VOLT

Az Acclaim és a Probe párosa jóvoltából készül egy őrült autóverseny, melyben a cél a gyerekek szórakoztatása. A történet főszereplője egy gyár, aki azt szeretné, ha kisautói a világ minden táján mosolyt csalnának a gyerekek arcára. Éppen ezért olyan helyeken folyhat majd a küzdelem, mint a fürdőszoba padlója, a szomszéd kertje, vagy egy múzeum nagyterme. 36 pálya, 17 autó, és sok-sok szórakozás várható ettől a gyönyörű játéktól. Tervezett megjelenés: '99, május.



RE-VOLT



RE-VOLT

O.D.T.

A Psygnosis Playstation-re már megjelentette Or Die Trying című eposzát, mely a Tomb Raider ábrázolási módját keverte egy jó adag RPG-s cuccal. Az N64-es változatban tehát szintén lesznek különböző varázslataink, de nem használhatod agyba-főbe, mert elfogy a manád. Óriási kiterjedésű helyszínekkel és szép grafikával várja a Nintendo tulajdonosok megmérettetését. Tervezett megjelenés: '99, június.



ODT



ODT

JÁTÉK!!!

Nyereményjátékunk februárban is folytatódik. A következőkben megtaláljátok új kérdésünket, melyre a válaszokat levélben, levelezőlapon, faxon vagy e-mailen adhatjátok fel. Ezúton szeretnénk megkérni budapesti nyerteseinket, hogy nyereményeikért szíveskedjenek befáradni Pozsonyi úti boltunkba (Budapest, XIII. Pozsonyi út 14. Vidéki nyerteseink nyereményeit postán küldjük el!

Beküldési határidő: Március 18.

Címünk:

1389 Budapest, Postafiók 132.

Amíg várunk az újabb részre, addig is 10 darab NFS 3 kulcstartót fogunk odaajándékozni 10 szerencsés olvasónknak, akik megválaszolják az alábbi kérdést:

- Milyen márkájú autó szerepel az 576 Konzol 5. számának címlapján (sárga színű)???

A borítékra írjátok rá:

"NFS játék"

Januári játékunk kiértékelése következik, ahol a sok helyes megfejtő közül az alábbi személyeknek kedvezett a szerencse. A nyerteseknek gratulálunk!

"TEKKEN 3 játék"

Maár Gergely - Vecsés (Tekken 3 mappát nyert)

"FIFA játék"

Majoros István - Szarvas (EA táskát nyert)

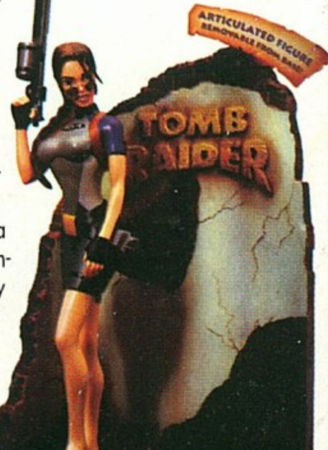
"SMALL SOLDIERS játék"

Szentistváni Gábor - Ikrény
Molnár Krisztián - Budapest
Tamás Gábor - Pécs (Small Soldiers pólót nyertek)
Garcsik Ferenc - Nagyfüged
Fekete Gábor - Csongrád

JÁTÉK!!!

Még soha semmi nem okozott akkora tömeghisztériát a világon, mint a Tomb Raider és Lara Croft. 1996-ban elkészült egy játék, amely azóta folyamatosan hódít. Persze ez nagyban köszönhető a bájos főhősnek, aki azóta számtalan módon megjelent már előttünk, és most itt van bábú formájában is. Az 576 Shop-ban 3900 Forintos bevezető áron megvásárolható a 30 cm-es figura, fegyverrel és állványzattal együtt.

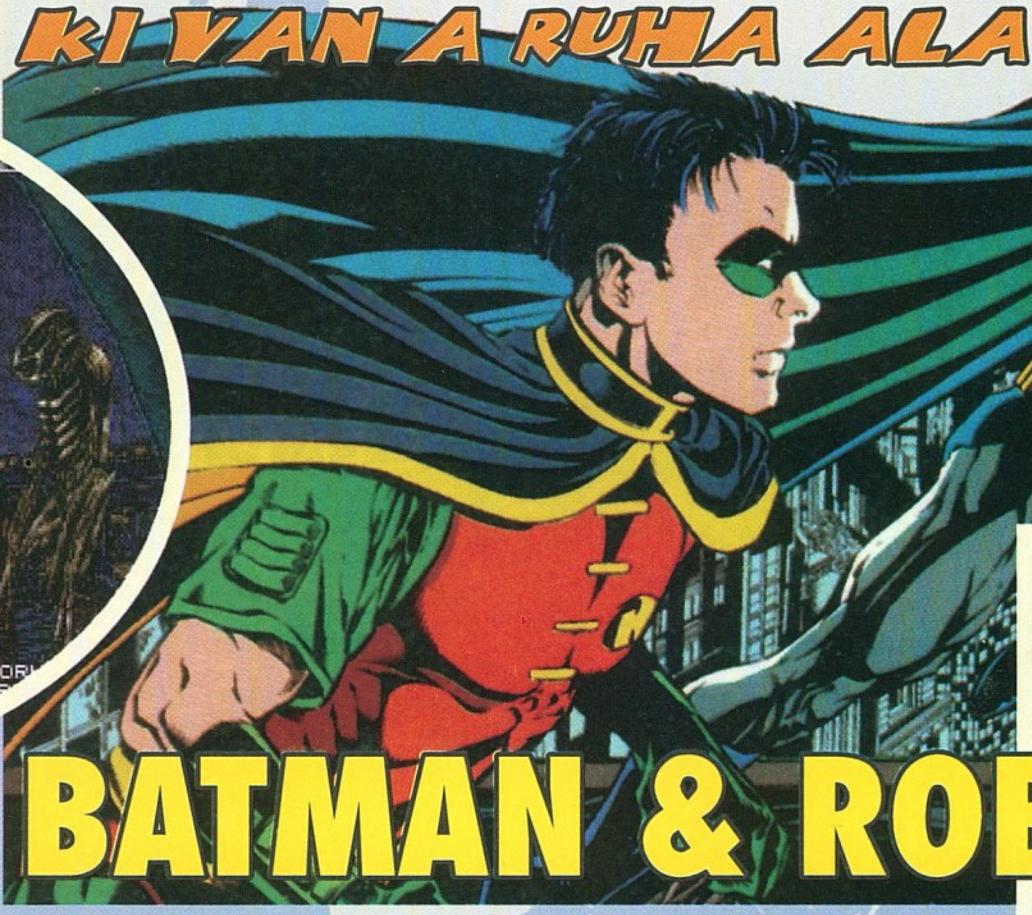
De most megfoghatod az Isten lábát. Ha szeretnél egy ilyen bábút ingyen és bérmentve, nem kell mást tenned mint előfizetni a Konzolra 1, azaz egy évre. Mindezt MÁRCIUS 18.-áig tedd meg, mert az ezutáni napon 3 régi és új előfizetőnk között sorsolunk. Azt hiszem, ha szereted a Konzolt, akkor egy ilyen ajánlatot nem hagyhatsz ki!



A Batman & Robin cikk illusztrációit a TROLLBARLANG képregényszaküzlettől kaptuk. Címük: Budapest, VI. Bajcsy-Zsilinszky u. 57. Tel.: 269-54-69. Köszi!

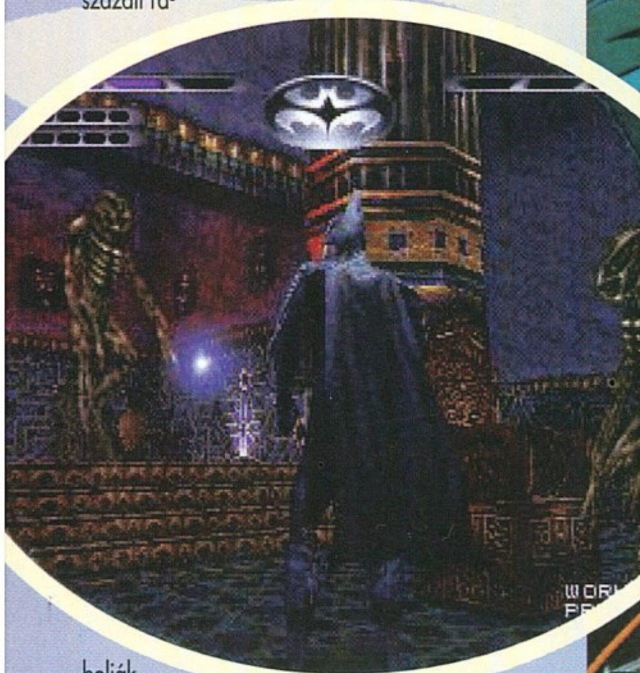
KI VAN A RUHA ALATT?

BATMAN & ROBIN



A MESE

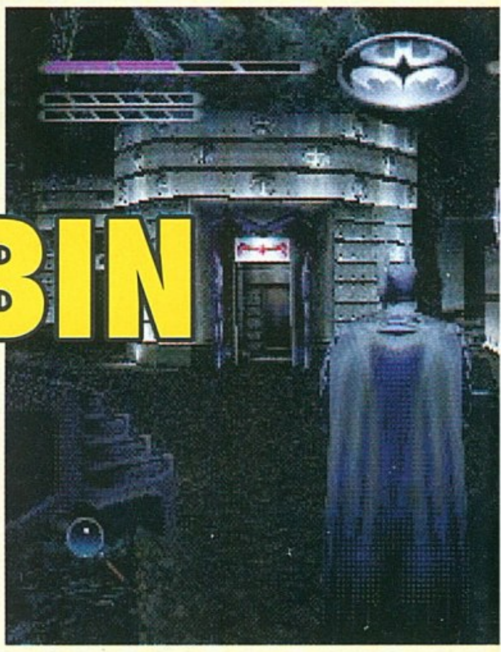
Gotham City. A sötét nappalokat még sötétebb éjszakák követik. Semmi sem változott mióta, Batman és Robin megszabadította Two-Face és Riddler beteges játékaitól a várost. Bár pár hónapig csend honolt mindenhol, csak idő kérdése volt, hogy valaki újra mindennapossá tegye a Batman-jelet a várost borító sűrű ködfelhő ragacsos felületén. Mr. Freeze rideg egyéniség. Két dolog hajtja: a gyémántok és a jég. Semmi más nem érdekli. Az elmúlt napokban ékszerboltok százait ra-



boljták ki emberei, előkészítve a nagy eseményt: Gotham City "lejegelését". Még 78 óra van hátra, amíg város összes gyémánttartaléka elfogy és a hatalmas hibernáció bekövetkezik. A helyzetet csak rontja, hogy Mr. Freeze-hez csatlósain kívül csatlakozott a város (Catwoman óta) leggonoszabb és kegyetlenebb női ördöge Poison Ivy, aki nem tesz mást, csak gyilkos csókjával "kivonja a forgalomból" azokat, akik keresztbe próbálnak tenni neki vagy a "hideg testvér" terveinek. Egy apró hibát azonban elkövettek.

Nem vigyáztak eléggé, és így embereik rengeteg nyomot hagytak el Gotham City utcáin, üzleteiben, múzeumaiban.

A jel majdnem minden órában felvillan: Segítség kell! Gyors segítség. Ám mire Batman odaérne, már elvittek mindent Freeze apó emberei. Mit lehet tenni?? Nyomozni kell, kombinálni, rá kell jönni, hogy hol fog legközelebb az ördögi páros egyik tagja lecsapni. Batmannek és Robinnak nem lesz könnyű dolga, még akkor sem, ha csatlakozik hozzájuk a bájos Batgirl. Nem egyszerű verekedős küzdelem lesz...sokkal több. Nyomozásra, ügyességre és legfőképp szerencsére lesz szüksége a városnak, hogy az eddigi legnagyobb fenyegetés soha ne váljon valósággá. őszintén...a helyzet volt már biztatóbb is.





AZ ALAPOK

Minden a barlangban kezdődik. Ez a BatCave. A Wayne villa pincerendszerében, ahol nem igazán látnánk semmit (ha a készítők nem alkottak volna egy BRIGHTNESS menüpontot, hál' Istennek), ám pár perc múlva már otthonosan mozoghatunk. Érdemes megismerkedni a hellyel. Ez lesz abszolút központunk a nyomok értelmezésénél. Előttünk a BatComputer. Okos kis masina! Tessék jól bánni vele, mert csak ezzel tudunk mindent és mindenkit megtalálni. Itt menthetjük el eddigi eredményes küldetéseink után a játékot, és itt adhatjuk meg következő akciónk pontos helyszínét is. Ez azért lesz fontos, mert különben szó szerint elveszünk a város végeláthatatlan rengetegében. Szóval, a CLUES pontban az E-mail-eket és a különböző nyomokat vizsgálhatjuk meg. Előbbieket általában a hűséges Alfred küldi, aki folyamatosan ad új információkat a játék "könnyebb" végigszenvedése érdekében. A nyomok már egy kissé bonyolultabbak. Ezeket meg lehet nézni, de lehet párosítani is egymással, majd az eredményt analizálni. Egy példa: az első két nyom két fél poszter lesz. Össze kell rakni őket. Ezután ha jobban megnézzük, látjuk, hogy a Sudan Diamond kiállításáról adnak hírt a Központi Múzeumban. Analizáltatjuk a géppel és már tudjuk is, hogy nyilvánvalóan Mr. Freeze el akarja lopni ezt a gyémántot ma este. Ez lesz az első küldetésünk. Odamenni és elhalászni az orra elől. Ez így megy az egész játékban. Csak a nyomok lesznek kissé bonyolultabbak és nehezebben megszerezhetőek.

Itt van Gotham City térképe is. Ezt is érdemes párszázszor végigtanulmányozni. Jól jöhet. A BatComputerről ennyit. Nézzünk körül, mi van még itt. Tőlünk balra van a Robin-ruhatár. Itt öltözhetünk át Robinná, majd ha kicsit még jobban balra megyünk, akkor lehetünk Batgirl. Kissé bizarr! Természetesen ez visszafelé is így megy, tehát Batmannek is van saját kis "próbafülkéje". Ezen a szinten nincs semmi egyéb. Persze a barlang nem ennyiből áll. Most a legfontosabb részek következnek, ahol érdemes eltölteni legalább 1 órát (!).

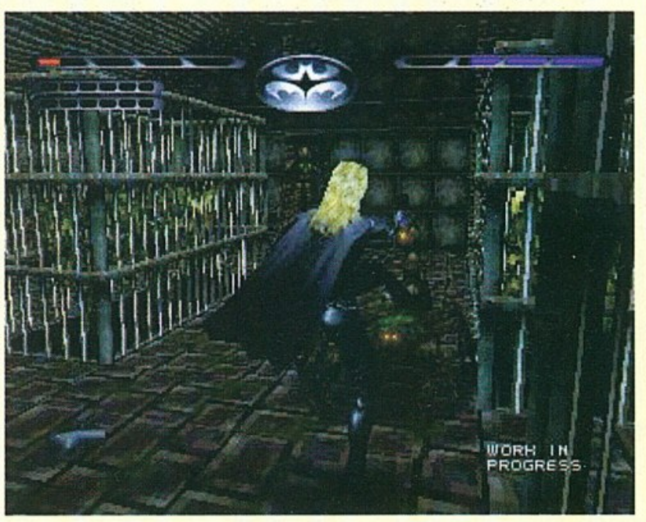
Kezdjük a barlang közvetlen belsejénél. Batgirl "próbafülkéjével" szemben van a holografikus verekedés gyakorló tér. Itt egy hologrammal verekedhetünk. Az elején a gép folyamatosan tanácsokat fog adni az ütések kivitelezéséhez. Ez elég zavaró, mert általában pont egy ütés kellős közepén jelenik meg a felirat. Ha visszafutunk a barlang túloldalára, ott is van egy ilyen, csak ott a célba dobás a gyakorlat tárgya. Hajrá ! Nem győzöm hangsúlyozni, érdemes. Helyesbítek: e nélkül az első körben otthagyjátok a fogatokat és "akkor mehettek vissza a balettbe ugrálni".

Ezen az oldalon van egy lépcsősor, ami a Wayne-házba vezet. Itt szintén gyakorolni lehet és az ugrás, vitorlázás, úszás művészetét. Ezek után vissza a barlangba és fel a középső lépcsőkön. Istenem...a kocsi, amire minden csirke beindul, a Batmobil. Wow ...és már úton is vagytok a városba.



GOTHAM CITY

A kocsiban ülve jobb oldalt lent van a térkép, mely megmutatja a pontos helyünket. Ezeken a sötét utcákon vannak azok a nyomok elrejtve, melyek elengedhetetlenek a játék végigjátszásához. Ha épp láttok egy tolvajt "akció" közben, meg kell állni, kiszállni és agyonverni. Miután "eltávozott" kaptok egy új nyomot. A fő nyomlelő helyek azok az üzletek, melyekben ég a villany. Persze ez nem azt jelenti, hogy minden kivilágított kirakatsorba be tudtok menni!! Fogalmazzunk inkább így: Van egy üzletsor BOOKWORMS névvel. Ezekben lehet általában megtalálni a nyomokat, de csak akkor, ha ég a villany. Ilyenkor



be kell törni az ajtót, lábbal. A város funkciója lényegében ennyi. Persze itt vannak azok a helyszínek is, ahol Mr.Freeze és barátai tervezik névjegyük újabb letételét. Vannak parkok, csatornák és a filmből megismert enyhén eklektikus épületek, melyekben körülnézve fontos dolgokat lehet találni.

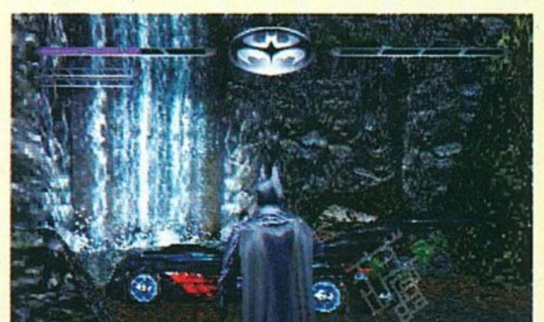
AZ IRÁNYÍTÁS

Dög nehéz!!! Mozgásban és tevékenységben is két alapvető mód van. Ezt a kép bal felső sarkában láthatjátok. Alapállásban egy nagyító és egy sima háromszög látható. A nagyító a normál, úgymond nyomozó állást jelzi. Ilyenkor tudunk fogdosni, nyomkodni és ugrani. Ha a SELECT gombot megnyomjátok, elétek tárul Batman zsebeinek tartalma. Ezek általában fegyverek, mindenféle Bat-dolgok, amiket érdemes használni olykor-olykor. Szintén itt van a STATUS kijelző rendszer, ami az erőnket, sebességünket és ügyességünket mutatja és minden egyebet, amit eddig sikerült összeszednünk. Az óra itt azért fontos, mert a riasztástól számítva (ez úgy jelentkezik, hogy a Batman jel elkezd villogni) a lehető leggyorsabban a helyszínre kell érni. Előfordulhat, hogy a nyomokból már előbb megtudjuk a rablás helyszínét, és így előbb odamehetünk. Ilyenkor miután odaértünk, felpörgethetjük az időt. Ezt is a STATUS pontban tehetjük meg, az Advance Time





használatával.
Fontos még az R1, ami a nézelődést teszi lehetővé. A "nagyító" módról ennyit. Ha megnyomjátok az L2-t akkor vált át a nagyító egy öklöllé. Ez a verekedős mód. A játékban a legnagyobb baki itt jelentkezik, mert verekedés közben NEM LEHET UGRANI !!! Lusta programozók??? Lara Croft már két éve tudott ugrani, hátraszaltózni. Nincs a bőregér kicsit elmaradva??? Szóval ez igencsak zavaró. Persze lehet ütni,

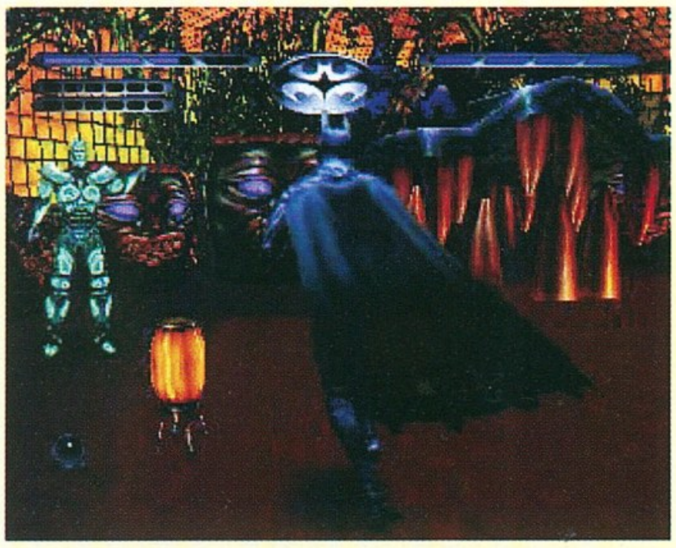


rúgni, és minden egyebet csinálni. Itt is van több kombo, amit nem nehéz megtanulni, ám sikeresen kivitelezni annál inkább. A mozgások másik fele, maga a járkálás. Ezt jelzi az a háromszög. Az R2 gombbal válthatunk át futásra, ilyenkor nem egy, hanem három kis háromszög van a bal felső sarokban. Az irányításhoz még hozzá tartozik a védekező mód, amit akár verekedve, akár nyomozva az L1 lenyomva tartásával aktiválhatunk. Ilyenkor Bat-bácsi jobbra vagy balra gurul és kezeivel védi a kis hab testét minden ütés és repülő tárgy elől. Mint már említettem ugrani "nagyító" módban lehet. Itt lehet vitorlázni is a palást szélesre tárásával. Ez ugyanúgy megy mint a SPYRO-ban. Megnyomni az ugrást és a lehető legmagasabb ponton újra megnyomni. Erre igazán nagy szükségünk van, amikor menekülünk valahonnan. Az irányítást összegezve nem nagyon lehet dicsérni. Kissé pontosabban: még nem igazán találkoztam ennyire nehezen irányítható játékkal. Sokszor és könnyen összekavarodik az ember.

Magát a forgásokat is érdemes gyakorolni, mert a játék elég lassan reagál rájuk. Ez talán egy kicsit könnyebb analóg irányítóval, de még így is rengeteg alkalommal azért fogtok meghalni, mert nincs időtök szembefordulni az ellenfelekkel. Nagyon frusztráló lesz! Én előre szólok. Próbáljatok mindig résen lenni.

Nehézkes és komplikált?? Hehe...még csak most jön a Batmobil ! Minden vezető rémálma! A nagy autót gyakorlatilag alig lehet kezelni. Olyan méretes, hogy egy-egy utcában alig fér el. Ennek hiányát az út szélén álló ártatlan gyalogosok fogják leginkább érzékelni... A ki-be szállás is bonyolult, de kis gyakorlás után elsajátítható. Menet közben persze rongálódik a járgány, amit az L2 gomb használatával javíthatunk. Lehet lőni is, sőt érdemes, mert ahogy kitesszük a Batmobilunkat a barlangon kívülre, rögtön a torkunknak ugrik egy egész estés hadsereg. Pozitív dolog, hogy Robin és Batgirl egyaránt motorozik és így könnyebb irányítani őket. Órákig tartott megtanulni a fent említett irányításokat, mire egyáltalán el mertem kezdeni az első küldetést, ami szintén alig sikerült a...

Pocsék kameraállások miatt. Rengeteg ponton fordul elő, az a hiba, hogy nem látni az ellenfelet. A ResEvil2-ben miért sikerült ezt jól megoldani?? Annál aztán meg igazán nincs frusztrálóbb, amikor hallod, hogy ütnek, de nem tudod honnan, mert nem látod! Természetesen, ha meghalunk, püff neki ! Akárhol vagyunk, a barlangban kezdjük az egészet elölről. Ez sem a legjobb játékpolitika, mert miután súlyos órákat szenvedünk valahol, nem a legfelemelőbb nekiülni újra. Folyomány: TESSÉK SOKAT MENTENI ! Sőt, ha rám hallgattok, úgy kezditek, hogy miután kigyakoroltátok magatokat, elmentek begyűjteni minden létező nyomot és segítséget, majd visszamentek a barlangba és elmentitek az egészet. Erről az alapról már lehet kezdeni valamit, csak vigyázzatok, mert az óra bizony ketyeg.



JÓTANÁCSOK

A lényeg az lenne, hogy a megfelelő figurát válasszátok a megfelelő küldetésre. Batman nem tud akkorát ugrani, viszont nagyot üt. Robin sokkal mozgékonyabb és 2 méterrel magasabbra tud ugrani. Batgirl a legakrobatikusabb mind közül (ez már csak azért is abszurd, mert a filmben Robin egy akrobata családból származik). A fentiekből következik, hogy amennyiben a jó ember megy a jó küldetésre, akkor nyert ügyünk van, ám ez mondhatni igencsak valószínűtlen, mivel csak a helyszínen derül ki, hogy kit kellett volna hoznunk. Ilyenkor, ha sok időnk van alkalmazhatjuk az EXIT TO BATCAVE pontot, ami (5 perc büntetéssel ugyan) azonnal a barlangba rak minket. Erre szükségetek lesz, mert néhány épület olyan messze van a barlangtól, hogy mire visszaérnénk, már fagyosék, mindent háromszor elloptak.

Hosszú napok komoly munkájával sikerült egy másik segítséget is felfedeznem. Amikor Gotham City utcáit rójátok, néha feltűnik egy sárga motoros. Na, őt kövessétek egy ideig és pár kanyar után elejt egy csillogó bigyót, amit ugyanazzal a lendülettel fel kell vennetek. Ez egy amolyan erő-tartalék, ami akkor aktiválódik, amikor épp meghalnátok. Úgymond ad még egy esélyt. Ha túlmentek rajta és utólag akarjátok felszedni, már el fog tűnni. A motorossal teljesen egyvonalban kell menni, így amit ő eldob, azt mi felszedhetjük.

Másik apró trükk egyszerűen az út elkerülése (már amikor kétkerekű járművel megyünk). Általában komolyan megkeserítik utjainkat a motoros, páncélkocsis és egyéb rosszfiúk. Ellenük úgy lehet védekezni, hogy egyszerűen felmentek a járdára.





A játék mindenképpen nagyon nehézre sikerült. Hetekig eltarthat végigjátszani, ám felmerül a kérdés: minek ennyit szenvedni. A nyugodt játék érdekében ajánlom EXPLORER és GAMESHARK kártyák beszerzését. Bár nekem is lett volna! Akkor most több hajam lenne!

Adam

BATMAN & ROBIN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ EBBEN A JÁTÉKBAN BENNE VAN A JÓ JÁTSZHATÓSÁG
× SAJNOS ÉN MÉG NEM TALÁLTAM MEG

76%

KEZELHETŐSÉGBŐL JELES

MONACO GRAND PRIX racing simulation



Biztos veletek is előfordult már, hogy meghívást kaptatok egy helyre, és amikor kívülről megláttátok a házat, elborzadtatok. Rohadtak a falak, nem volt rendesen kifestve a kecó, a kertben térdig állt a sár...stb. Miután azonban beléptetek a házba, rá kellett jönnötök, hogy egy palotában vagytok, ami belülről a királyi lakosztályok színvonalával vetekszik. Na, valami ilyesmire készüljetek fel, amikor először találkoztok a MONACO GP2-vel.

Ha megnézitek az elmúlt évek F1-termését a PSX piacon, gyakorlatilag három fő játékkal találkozhattok, ám (szerény véleményem szerint) egyik sem igazán kielégítő. Állandóan visszatérő hiba a kezelhetetlen autó, a pocsék belső nézet, nem is beszélve a rettentően nehéz bajnokságokról és a pofátlanul könnyű játéktermi módokról. Különösen a tavalyi játékokban volt érezhető a grafika szépségének, és a játszhatóság hiányának fura szembenállása. Szép volt, de brutálisan szigorú és nehéz. Egyszóval, eddig nem sikerült olyan versenyjátékot kreálni az





autózásnak ebben az ágában, ami megfelelően szimulálná a száguldozó Forma 1-es autók sebességét, kezelhetőségét és egyáltalán magát a versenyt.

Nem tudom, hogy az Ubisoft hogyan "rakta össze" ezt a játékot, de (szerintem véletlenül) jobbra sikerült, mint bármelyik elődje. Persze ha szépen lassan végigmegyünk a szokásos "beavatáson", ez nem fedezhető fel, ám kicsit is tapasztalt "vezetők" már az első kör elején érzik, hogy itt valami nagyon érdekes keveréket sikerült összehozni a készítőknek.

Az intro nem nevezhető szépnek. Inkább emlékeztet egy "E.T. hazatelefonál"-szerü harmadik típusú találkozásra. Leszámítva természetesen a képeket, a versenyekből. A központi menü gyengécske kivitelezése sem igazán bizalomgerjesztő látvány. Játszhatunk többen (még szerencse...) és ha a legalsó pontot választjuk, nyilvánvalóvá válik számunkra: ezek nem a hivatalos F1 csapatok. Kissé komikusan, ám roppant idétlenül vannak ezek a járművek megformálva, de ha résen vagyunk, akkor észrevehetjük, hogy legtöbbjük valahol (természetesen) hasonlít az eredetire. Mivel a csapatoknak nincs neve, így nem tudok megnevezni egy példát, ám körülírni igen. Mivel azért F1-ről van szó, itt is 11 csapat 22 pilótája versenghet egymással. A nevek is ismerősek valahonnan: Darin Mill, N. Humigger, Diego Veniz...stb. És az autók...azok aztán minden színben pompáznak a lilától egészen a kiwi-zöld végtelen árnyalataiig. Természetesen a készítők itt gondoltak azokra, akik nem viselik, ha "névtelenül" kell versenyezniük, így a MODIFY NAME menüpontban átírhatja mindenki a cuccot, kedve szerint. Tudást tekintve nincs nagy különbség a versenyzők között. Mindegyiket dróton húzzák, és hibátlanul vezetnek. Ajánlom, hogyha hosszú versenyben kritikus előzés következik, várjátok meg a leghosszabb egyenest, mivel a gép nem figyel a mi kocsinkra és akkor is ráhúz az ideális ívre, ha már mellette vagyunk annak ellenére, hogy ezzel mindketten kiesünk...magyarul: nem gondolkodik. Rettentően bosszantó, higgyétek el !! Ezzel gyakorlatilag arra,



hogy kifékezzük az ellenfeleinket 0% az esélyünk, bár néha sikerül, de csak azért, mert olyan keskeny a kanyar, hogy a gép kénytelen megállni, különben a fűben kötne ki. Persze joggal mondhatják a szakavatottabbak, hogy: hát ez a kifékezés lényege!! Ám itt nem így van. Ha egy fél méter helyünk marad a kanyarban, nem fog megállni, hanem nekünk kormányozza a járgányt. Bunkó, és kész!

Visszatérve a menükhöz, az autó opcióit és a verseny szabályait is megadhatjuk. Előbbiben a kilométeróra, a sebességváltó, a fékrásegítő (vigyázz ...nem automata fék....fék rásegítő) és a törhetetlenség aktiválására van lehetőségünk.

Maga a versenyrendszer ugyanolyan, mint bárhol. Lehet gyakorolni, majd 12 kör alatt kell teljesítenünk a leggyorsabb kört, és ez alapján indulhatunk a startnál.

Közvetlen indulás előtt kell utoljára beállítani a technikai adatait a kocsinak. Ez laikusok számára sokkal érthetőbb, mint bármely más játékban eddig volt. Minden gyönyörűen le van rajzolva és írva, így nem okozhat különösebb problémát a beállítás. Persze teljesen ismeretlenek, ne nagyon nyúljanak semmihez, mert akkor jó nagy fejetlenség lehet belőle. Általában a gép beállítja magát a pályához automatikusan.

Mindezek után következik, az, ami miatt én az eddigi legjobb F1 játéknak tartom a Monaco GP2-t. Grafika szempontjából egyértelműen felveszi a versenyt, bármely eddigi elődjével. Néhány pálya pedig kifejezetten szebb, mint bárhol máshol. Az autó mozgatása is rendkívül élethű, nem is beszélve a kerék koszolódásáról és a pilóta fejmozgásáról (már amennyit szerencsétlen mozogni tud). Ám az igazi nagy ász, az a játszhatóság! Ez messze lenyom minden eddigi játékot. Az autót könnyebb terelgetni, a kanyarokat simábban lehet bevenni és az előzéseknél sokkal pontosabban lehet kormányozni. Ez a három dolog megdobja az élvezhetőségét a játéknak, így használhatóvá válik mindenki számára, még azoknak is, akik nem kedvelik az ilyen típusú versenyeket.

A másik dolog, ami nagyon élethűen és szépen van kivitelezve, az a kocsi megpördülése. Végre nem úgy hagyjuk el a pályát, mint egy rally-cross autó, hanem lassan és komótosan, ahogy az életben szokták egy-egy rossz kanyar után Schumiék. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudunk kirepülni 190-el a célegyenes végén, ám ha kis sebességnél pördülünk meg, a játék megadja a lehetőséget ellenkormányozni. Sok veszettnek hitt helyzetet meg lehet menteni így. Egyébként ez is hiányzott a többi játékból. Ha ott megcsúszott a gép, már nem nagyon lehetett menteni semmit, felszállás és kész. Persze vigyázni kell, mert sokszor mikor ellentartunk az első kerekekkel a pördülés ívének, azt érjük el, hogy (bár nem pördülünk ki) keresztbe fordulunk 90'-al a pálya kellős közepén, és akkor bummm!!! Szóval, a jó játszhatóság miatt, még nem lesz a verseny egy sétagalopp !! Itt is komolyan kell figyelni, mindenre mindenhol.

Röviden ennyi. Ha egy mondatba kellene összesűríteni a lényeget: sokkal jobb, mint bármelyik F1 volt eddig, kizárólag a "körítés" szépségének a hiánya miatt nem veri agyon a "nagy" vetélytársakat!

Adam









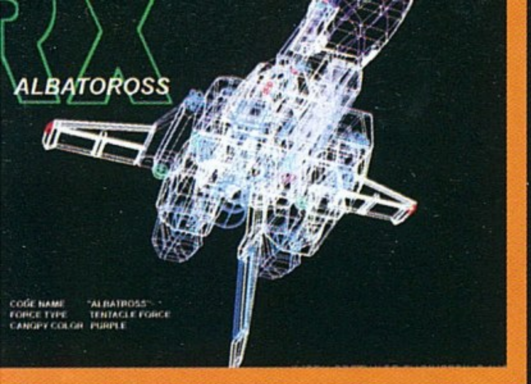
MONACO GRAND PRIX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ EDDIGI LEGJÁTSZHATÓBB
× A "JÁTÉKON KÍVÜLI" RÉSZ RONDA

88%





IDEGENEK VOLTAK, VANNAK, LESZNEK...



Megint csak a régi szép időkre tudok emlékezni. Annak idején, amikor minden délután a házunk alatt lévő játékteremben "lőttünk", amennyi csak belefért. Az volt ám az igazi élvezet! Balról jobbra egy kis űrhajóval mindenféle ellenfelek áradatával szemben. Aztán később megjelent az Amiga, a C-64, és elleptek mindenkit az ilyen típusú játékok. Jómagam is rengeteget nyúztam a masináimat mindenféle "lövöldözős" programmal. Aztán megjelent az R-Type. Ez valami más volt. Ötletesebb, az akkori színvonalon szebb és mindenképp játszhatóbb, mint a többi "lőj és menj" típusú játék. Forradalmasította a játékiparnak ezt az ágát. Az alapjáték volt. Aztán jöttek a kilencvenes évek és szépen lassan kihaltak a hasonló jellegű programok. Az R-Type is csak szép emlék maradt, pláne miután a készítők kb. egy



éve megpróbálták kiadni kettős csomagolásban az R-Type 1-et és 2-őt, R-Types néven, ám ez a kor igényeihez mérten nem volt előrelépés A PSX és az N64 színvonalához képest abszolút "klasszikus" látvány jellemezte (még a játékokban nem igazán otthonosan mozgó barátnőm is felüvöltött, amikor meglátta: "jesszusom, ez mikor készült 88-ban?").

Hát igen, az alapprobléma a "kinézet" volt. És akkor az IREM-es figurák leültek egy asztalhoz és elkezdtek gondolkodni. Mit lehetne tenni? Közben a piacon kezdtek megjelenni a régi 2D-ben készült játékok felspécizett, átírt verziói, mint a Street Fighter EX Plus Alpha, ahol gyakorlatilag ugyanazt a játéktervet tartották meg, ám a régi sprite-okat kicserélték poligronokra, ezzel 3D látványt adva a mára már kissé elavultnak tűnt képeknek, harcosoknak és háttereknek. És megszületett az R-Type Delta. Bár a játék lényege nem változott gyakorlatilag semmit, mégis szebb, látványosabb és tele van apró, ám remek effektekkel.

A történet gyakorlatilag a szokásos uncsi űrlény sztori. A 22. század hajnalán a földet halálos veszély fenyegeti...BYDO behatolók, bla,bla,bla...utolsó reménységek mi vagyunk, mert ha nem, akkor mindennek vége..stb.

Már az elejétől a játéknak nagyon látványosan megrajzolt "lepattant" városokon és szép tájakon harcolhatunk, ám mindent összevetve ez másodlagos, mivel ez egy "nyomd a gombot" típusú küldetéssorozat. Természetesen mint minden jó "lövöldözősben" itt is rengeteg főszörny jön szinte mindenhol. Egyébként az elején tényleg szokatlan volt 3D-ben látni "beúszni" ezeket a fő-figurákat és nem a megszokott oldalsó képből megközelíteni őket. Vannak kisebb főszörnyek és igazán "nagy" arcok is, és...természetesen power up-ok orvérzésig.

A másik nagyon hasznos változás a játékban, hogy az eddigi egy űrhajó helyett, most háromból választhattok. Természetesen felmerül a kérdés, hogy mi a különbség egy ilyen lövöldözős játékban űrhajó és űrhajó között?

A mozgás, az irányíthatóság és a fegyverek ereje. Sokkal összetettebb a hajók irányítása, mint eddig bármelyik R-Type-ban volt, mégis egyszerű. Például irányíthatjátok a hajó sebességét is, amire néha rettentő nagy szükségetek lesz, mert különben könnyedén belerohantok a főellenség "kemény testébe". A hajók más-más tűzerejét, csak az első pár próbálkozás után tudjátok majd besorolni, de érdemes rászánni egy kis időt. Mindenféle lézer, fénysugár és kísérőműhold segíti az eleve kudarcra ítéltetett küldetésünket.

Természetesen egy lövöldözős játék nem lehet teljes a jól megszokott libasorban repkedő különbözően megrajzolt "kis" rosszfiúk nélkül. Na, igen! ők fogják aztán igazán megkeseríteni az életeteket. Nincs más választás, lőni kell őket halomra, mert különben nem sok örömöt leltek a játékban. Lustábbaknak: NEM nagyon lehet kikerülni őket, mert utánatok lőnek és annyi. Sokkal inkább ajánlanám a helyi likvidálást. Még soha nem láttam ennyi fajta és ennyi méretű rosszfiút, mint az R-Type Delta-ban.



Bár a játék nagyon szép, és nagyon látványos mégis akadt egy apró hiba, ami felett nem tudok elsiklani: BOTRÁNYOSAN NEHÉZ!!! Nagyon elszomorító, hogy erre nem figyeltek, mert ez bizony felemésztheti az egész játszhatóságot is. Persze ez verbéli "lövők"-nek nem okozhat gondot egy kis gyakorlás után a játék, ám mégis élvezhetőbb lenne, ha nem kéne 17-szer nekifutni egy-egy főszörnynek.

A zene tekintetében is dolgozhattak volna jobban a "komponisták". Nem egy nagy durranás a soundtrack. A víz alatti pályán kifejezetten rossz (bár megfordult a fejemben, hogy azért ilyen, hogy érzékelhessük az underwater hangok "varázsát" is). Persze ez lehet, hogy csak az én rossz májam, hogy találjak valami kivetni valót is ebben a játékban, bár, ha mindent összevetünk, akkor a jó-oldal sokkal inkább dominál, mint a rossz.





Mint már párszor említettem a játék "lövöldözős", és e stílus minden feltételének tökéletesen megfelel. Ha valaki sport-rajongó, az lehet, hogy unalmasnak, bugyutának és legfőképp értelmetlennek tartja a programot. Ám hangsúlyozom: itt nem ez a lényeg!

A lényeg kicsit visszarepülni az időben jó 10 évet és képzeletben lemenni a büdös, lepattant borozóba, ahol a sarokban a játékgépen 10 forintért órákig lehet nyomni a piros gombot.

Ezért érdemes megvenni az R-Type Delta-t, mert olyan mintha egy régi filmet néznénk új minőségben, a nosztalgia és az izgalom furcsa élményének átélésével (lásd: SW Special Edition).

Összegezve (ha ez a fentiekből nem derült volna ki) csak dicsérni tudom a játékot. Melegen ajánlom, már csak azért is, mert egy szivatós iskolai, gimnáziumi vagy egyetemi nap után kifejezetten jól esik szanaszét lőni mindenkit és mindent, ami az utunkba kerül.

Adam

R-TYPE DELTA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ SZÉP
× ÁM NEHÉZ

90%



Januárban elég sok autóverseny jelenik meg a piacon, így szép számmal válogathatnak a kormánykerék szerelmesei a különböző szimulátorok között. Ezek közül az egyik, a SportsCar Supreme GT. Maga a játék egy GT szimulátor, melyben különböző pályákon versenyezünk különböző autókkal.

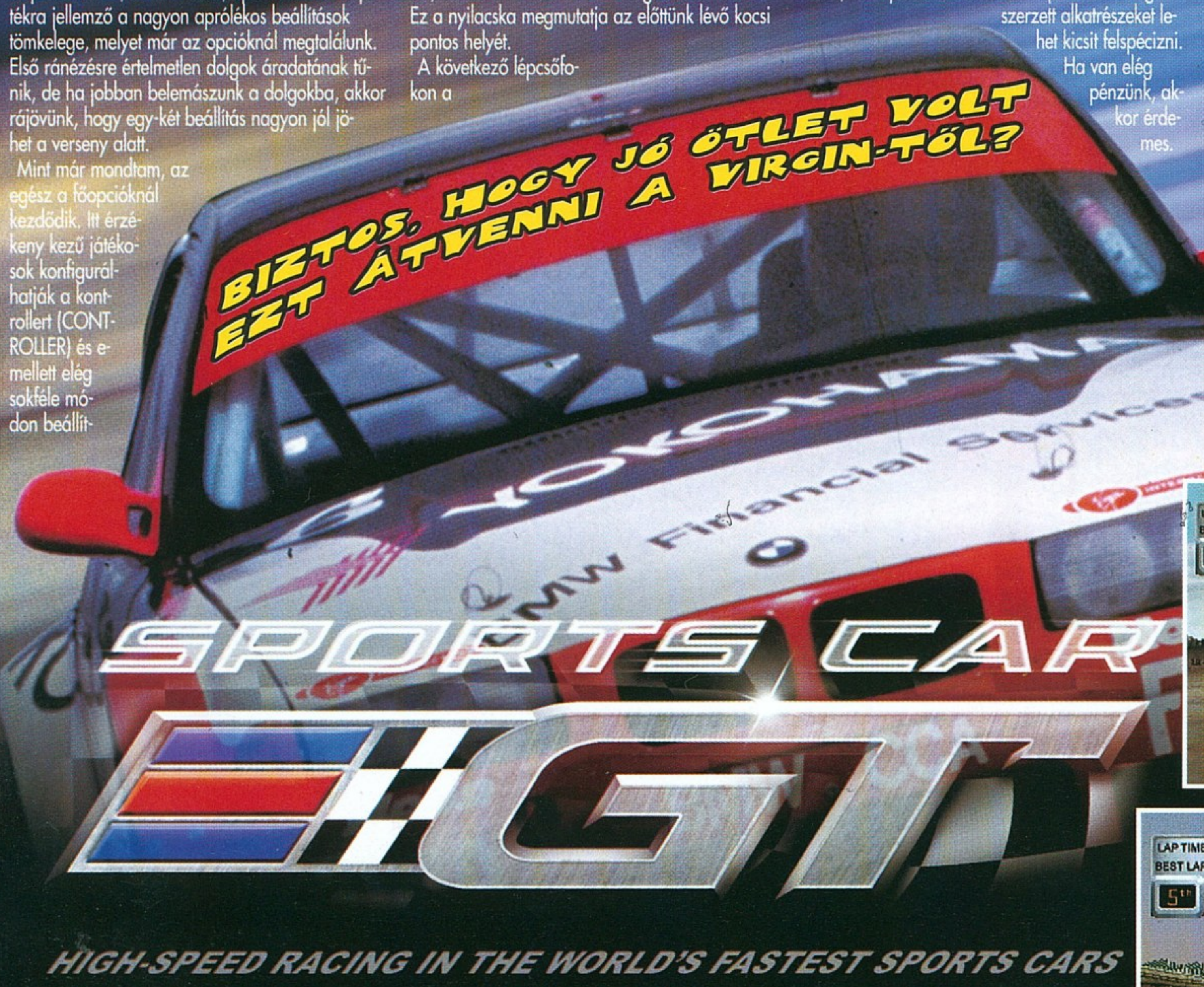
A főmenüben választhatunk az egyjátékos mód, kétjátékos mód, mentett állás, opciók között. A játékra jellemző a nagyon aprólékos beállítások tömkelege, melyet már az opcióknál megtalálunk. Első ránézésre értelmetlen dolgok áradatának tűnik, de ha jobban belemászunk a dolgokba, akkor rájövünk, hogy egy-két beállítás nagyon jól jöhet a verseny alatt.

Mint már mondtam, az egész a főopcióknál kezdődik. Itt érzékeny kezű játékosok konfigurálhatják a kontrollert (CONTROLLER) és emellett elég sokféle módon beállíthatják a hangokat is. Gyakorlatilag minden hanghatást meg kell határoznunk. Az effektusokat (SFX), a háttérzenét (BGM) sőt még ki is választhatjuk a nekünk legjobban tetsző muzsikát is (PLAY BGM).

A DEFAULT VIEW az alapbeállításokat tükrözi. Ha kezdőként ismerkedünk a játékkal, érdemes a törhetetlenséget is beállítani, mert fontos lehet az első próbálkozásainknál, hogy ne rohadjon le az autó rögtön a célegyenes végén a kanyarban. Ez utóbbit tényleg ajánlom, mert elég nehézkes (vagy épp túl könnyed??) irányítása van a játéknak. Szóval, nem nehéz nekimenni a falnak. Ebben a menüpontban az utolsó dolog egy segítő nyíl beállítása. Ez akkor jöhet jól, ha már valamennyire tudunk versenyezni és látni szeretnénk az ellenfeleinket, akkor is ha már látótávolságon kívül vannak. Ez a nyilacska megmutatja az előttünk lévő kocsi pontos helyét.

A következő lépcsőfokon a szokásos két fő játéktípus közül választhatunk. ARCADE vagy SEASON. Kezdjük a könnyebbel. Az ARCADE verzióban rögtön mindent megkapunk. Bármelyik autót, bármely pályán, bármilyen hosszúságon vezethetjük. Itt van egy SELECT FIELD menüpont, ami gyakorlatilag a nehézséget jelenti. A GTQ a GT Qualifying class-t jelenti. Itt a kezdők tehetik próbára tudásukat. A GT 3 Class már egy komolyabb fokozat, nagyobb átlagsebességgel. A GT 2 Class a felspécizett autók versenye átlag 170 Mph-val. Nem nehéz kitalálni: a pengék a GT1-ban gyűrik a járgányokat halálra. Itt minden autó gyors, kegyetlen és önző. Itt már igazán nagyokat lehet bukni !! Az ARCADE módban gyakorlatilag ennyi. Ha a fentieket beállítottuk, már mehetünk is versenyezni.

A SEASON mód már sokkal komplikáltabb. Itt bizony akad sok minden, amivel megkeseríthetik az életünket a készítők. A GT Class-t már nem választhatjuk ki. Lentről kell egyre feljebb kúsznunk a listán. Emellett meg kell vásárolnunk a kocsinkat is. Ezt a CAR SHOP-ban tehetjük meg, ahol 50.000 dollár "zsebpénzből" kell gazdálkodnunk. Négy jármű közül választhatjuk ki a nekünk legmegfelelőbbet. Ha ezzel megvagyunk, akkor vásárolt autónkkal kéne egy kis pénz gyűjteni, mivel később egyre jobb alkatrészeket kell vennünk a kocsira a MODIFICATIONS menüpontban. Itt kicserélhetjük a féket (BRAKES), a felfüggesztést (SUSPENSION), a kipufogót (EXHAUST), a motort (ENGINE), a sebességváltót (GEARGOX), a légterelő szárnyakat (AERO KIT) és végül a kerekeket is (TIRES). Ez nem lesz különösebben nehéz munka, mivel egyszerűen meg kell adnunk, hogy melyik osztályban versenyzünk a kocsival, és annak megfelelő alkatrészt vehetünk. Amikor már tetemes összeget a magunkénak mondhatunk, válik jelentőssé a TUNING pont. Itt a megszerzett alkatrészeket lehet kicsit felspécizni. Ha van elég pénzünk, akkor érdemes.



A mentés mellett már csak a játék kezdését választhatjuk. Mielőtt nekiindulunk a versenynek, még megnézhetjük a pálya fontosabb adatait. Ami a legfontosabb, az talán a pénz. Ahhoz, hogy (a későbbi vásárlásokra elég) pénzt kapjunk, legalább a harmadik helyen kell végeznünk. Különben hajthatunk akár órákig is, elég gyatra fizetést mondhatunk a magunkénak, amivel nem igazán tudunk bármit is venni. Legfeljebb az osztályoknak megfelelően tudjuk "bevásárolni" kocsinkat, de a tuningolásról ne is álmodjatok.

Az időjárás nem sokban befolyásolja a kocsi irányíthatóságát. Gyakorlottabb vezetők könnyen átállhatnak a "vizes-vezetésre", úgyhogy nem hiszem, hogy probléma lenne.

Térjünk végül rá magára a versenyre, ami (hát mit mondjak) elég rosszul sikerült. Ami a legrosszabb az egészben, az a három választható nézet. Nagyon idegesítő, amikor a készítők spórolnak a munkával és a belső nézetet egyszerűen úgy oldják meg, hogy kiszedik a kocsit a képről. Még nem találkoztam olyan játékkal, ahol ennyire látszott volna ez. Persze maga a három nézet is szerintem kissé kevés, de ez még nem lenne akkora probléma.

A másik dolog, ami bántó, az a pályák beláthatósága. Megszámlálhatatlan alkalommal egyszerűen nekimentem a falnak, mert nem láttam, hogy kanyar következett. Ha ezzel is csak nehezíteni próbálták a játékot, azt kell mondanom, hogy sikerült. Van egy éjszakai pálya, ahol egyszerűen lehetetlen rendesen bevenni a kanyarokat, mert 200-al simán kirepülünk mint a diszkosz, mivel láthatatlan az út, ráadásul még a szemünkbe is világít egy csomó lámpa. A kocsi nagyon labilis, ami néha jó, néha kifejezetten rossz.

Az ellenfelek természetesen dróton mennek előttünk, és sosem hibáznak (én legalább is nem láttam még). Nem lehet őket letolni a pályáról, még akkor sem lassulnak le, ha sikerült őket (nagy nehezen) a fűre küldeni. Az esetek többségében gyorsabbak nálunk, de egy hatásos módszert tudok ajánlani: amikor meg akar előzni, az F-1-ből megismert módon kormányozzatok elé. Szélesítsétek kicsit meg az autót. Ez ellen nem sikerült mit tenniük. Persze ez sem tart örökké, szóval próbáljatok nyerni.

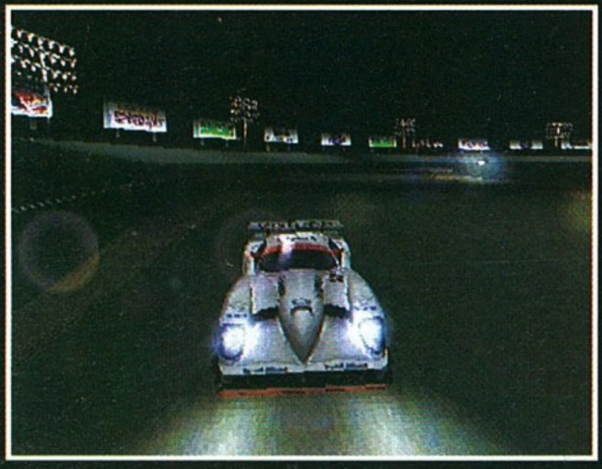
Mindent összegezve, jobbat vártam a játék akció részétől. A macerás előkészítés után egy sokkal szebb, játszhatóbb, kezelhetőbb versenyt csinálhattak volna.

Adam











SPORTS CAR GT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HÁÁT BIZTOS VAN EGY
× SABLONOS AUTÓVERSENY

64%



A STREET FIGHTER nem szorul különösebb bemutatásra. Az X-MEN sem nagyon, bár azok kedvéért, akik teljesen analfabéták az ügyben elárulom, hogy egy már-már klasszikusnak számító képregényhősről van szó, aki már jó pár évtizede küzd a "szokásos" gonoszok ellen a világ minden újságárusánál. Amikor először hír érkezett az X-Men vs. SF megjelenéséről, alig lehetett csillapítani azon ismerőseimet, akik mind a verekedős játékokban, mind a képregény világban otthon vannak. Már nem volt más hátra, mint várni a megjelenést és reménykedni. A "drukkot" még az is nagyban megturbózta, hogy az interneten is kezdtek megjelenni a reklámok és a CAPCOM homepage-én is egyértelműen ott virított a jel: a híres játéktermi gépet végre a PSX rajongók is megcsodálhatják, sőt hazavihetik, mivel az eddigi legmagasabb színvonalon fog megjelenni a STREET FIGHTER család legújabb tagja. Na, igen. Az X-Men vs. SF az a játék, amelyet meg kellett volna hagyni szép álomnak és nem realizálni pocsék valósággá. Pedig sajnos ez történt. Nem hittem a szememnek, amikor először bekapcsoltam a PSX-et, hogy kipróbáljam a klasszikus SF család legújabb csemetéjét.

Verekedős játékokból manapság akkora a választék, hogy egy ilyen színvonalú program egyszerűen nem fogja megállni a helyét. Még az sem igazán segít, hogy a STREET FIGHTER-név történelem a verekedős játékokban. Pedig az. Akkor miért kell valamit erőltetni, ami ennyire nem működik? Elsőre talán kissé agresszívnak tűnnek a fent leírt dolgok, de miután kipróbáltátok a játékot, kötve hiszem, hogy valaki is mosolyogni tud majd.



Mivel tulajdonképpen a játéktermi gépet próbálták átírni a lehető legjobban, bele kellett volna tenni a TAG-TEAM verziót, ami lehetővé tette két harcossal a küzdelmet egy időben, e-mellett a speciális ütéseket szintén párban közös erővel, lehetett bevinni az ellenfélnek. A Playstation verzióban ebből csak az egyik használható, ez pedig a közös ütés. Persze ez sem teljesen azonos az "alap verzióval", mert itt csak az ütés idejére jön be a társunk és őt a gép vezérli. Nyugodtan állíthatom, hogy az eredeti TAG-TEAM mód volt az egyik nagy pozitívuma a játéktermi verziónak. Ez itt nincs. A másik alapvető probléma az a játék kinézete. Ronda! Mintha a készítők nem tudnának egyszerűen újat alkotni. A szokásos irányítás, a szokásos elrendezésben. Hangsúlyozom: nem arról van szó, hogy használhatatlan, csak éppen 1999-hez képest gyenge.

Ha egy az egyben szerették volna "átírni" a játéktermi verziót, akkor azt kell mondanom, hogy elég gyengén sikerült. A játszhatóságban egyértelműen érződik, hogy nem igazán lehet a Playstation-re átvinni a játékot, mivel már a mozgásoknál is rengeteg frame-et kellett kihagyni. Darabos és "kockázott" lett a harcosok mozgása. Ez abból adódik, hogy a PSX-ben csak 2 mega RAM van, ebből következik a gyengécske felbontás és játszhatóság. Ezen próbáltak persze a programozók segíteni, mégpedig úgy, hogy a közkedveltebb harcosoknak (pl: Ryu-nak) szebb a mozgása, magasabb felbontásban küzdenek, ám ez automatikusan hozza magával a tényt: a kevésbé közkedvelt figurák (pl: Juggernaut) gyakorlatilag alig mozgatják magukat harc közben. Az ő küzdelmük sokkal inkább emlékeztet egy kockázott filmre, mint egy animált játékra. Grafikai szempontból tehát mindenképp nagyon gyenge konverzió lett a játéktermi változatból.

Az introról talán megemlíteném, hogy nagyon gyerekes. Persze lehet, hogy én vagyok túlságosan rosszmájú, de nekem nagyon nem jött be. Érdemes figyelni a dumára a főcím megjelenésekor, ami jó ideig nevetés tárgya volt, amikor barátaimmal játszottunk a programmal (ha esetleg lemaradtatok róla, nem kell megijedni, a START gomb megnyomása után újra elmondja...).

A játszhatóság nagyon hasonlít az előző SF játékokra, bár itt van a SUPER MOVE képesség, ami harcosonként két extrát sebező ütést tesz lehetővé. Emellett nagyobb valamennyivel a képernyő mérete is. A Combo-kat könnyű megtanulni, ám gyakorlatban használni annál nehezebb. Magát az akciókat összegezve a megszokott dolgok dominálnak, ami intő jel azok számára, akik valami újdonságra várva rohannak az üzletekbe megvenni a cd-t. Csak hard-core SF rajongóknak ajánlom.

Tulajdonképpen csak azt sajnálom, hogy ennyire gyengén is képesek voltam CAPCOM-ék kiadni ezt a játékot. Számomra egy új játék mindenképp fejlesztéseket, javított grafikát és úgy egyáltalán, javított játszhatóságot jelent. Itt azt kell mondanom, hogy egyik sincs igazán jelen. Bár én nem tartozom a legjobban elvakult verekedős játék rajongók közé, mégis sokszor bunyózom ezekkel a típusú "idegnyugtatókkal". De még az én "laikus" szememet is bántja a sok figyelmetlenség, ami jelen van ebben a programban. Persze meg lehet kérdezni: Van olyan verekedős játéktermi gép, ami jól átjött a PSX-re ?? Igen, szerintem van. A TEKKEN 3. Sokkal színvonalasabbra sikerült mind ez az átalakítás. A STRRET FIGHTER rajongókat nem szeretném megsérteni a fenti véleményekkel, de ők is belát-hatják, hogyha minden fejlesztés nélkül egy a játéktermi gépről készült fénymásolatot próbálnak kiadni kizárólag azzal a céllal, hogy újabb "fejezet" jelenjen meg a SF meséből, nem jut előre sem a CAPCOM, sem azok, akik egy újabb verekedős játék reményében komoly összeget dobnak ki az ablakon erre a verzióra.

Sajnálom, hogy nem tudok nektek áradozni erről a játékról, de amit nyújt, annál sokkal többet vártam. Az igazi probléma igazán ezekkel a rossz verziókkal az, hogy eltompítják az eredeti játék fényét, ami viszont mérföldkő volt a verekedős játékok történetében.







KITÖRT A BALHÉ A SZUPERHŐSÖK KÖZÖTT!





Talán a következő a STREET FIGHTER vs. CARE BEARS remélhetőleg jobban sikerül.

Adam





X-MEN VS STREET FIGHTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ CSAK A NÉV
× GYENGE ÁTÍRÁS, SEMMI ÚJ

60%

VÁR AZ ŰRHADSEREG!
ASSAULT

Mint a lövöldözős játékok avatott szakértője örömmel konstatáltam, hogy a Midway újabb "Lőj mindenre, ami mozog!" típusú anyaggal lepett meg minket, mégpedig az ASSAULT-tal. A cucc hangulatában az Aliens-t és a Starsip Troopers-t idézi, elég jól, így a hangulattal nincs is nagyobb gond. Mással mondjuk van, de erről később...







ASSZONYOK (ÉS URAK) A SEREGBEN

A főszerepben két kommandós áll, az egyikük mondjuk csaj. A földtől távol hajtanak végre küldetés, melynek célja, a garázdálkodó bogárvilág (vagy inkább Alien-ek?) rendbe szedése. Neked csak választanod kell, hogy melyiküket akarod irányítani.



SZEGÉNY BOGARAK

Az Assault egy lövöldözős, mászkálós 3D-s játék. Én az analóg karral nyomtam, és kijelenthetem, hogy rettenetesen jól játszható. Az első pálya balról jobbra scrolloz. De a lényeg csak ezután jön, mert a 3D-nek köszönhetően később szépen elkezd fordulni a pálya, először 45 fokban, majd 90-ben. Végeredményben a játék során szinte minden szögből kell majd irányítanunk (szemből, hátulról, oldalról, átlósan minden irányba) és ez baromi jó, mert egyáltalán nem lesz unalmas az akció. Akármelyik nézetben vagyunk is, a haladás zökkenőmentes.

És most jön, ami még nem volt (legalábbis én nem emlékszem rá) – a játék nem tölt a pályák között! Akarom mondani nincs fekete képernyő, csak egy-egy robbanás, és már mehetünk is tovább. Ez eszméletlenül tetszett, mert néha már tele van a butykosom a töltés közbeni várakozással.

A figuránkkal természetesen lőni és ugrani tudunk, ezenkívül az L/R gombokkal állíthatjuk a lövés szögét. Értelme nincs sok, mert pár perc után már úgyis felszedjük azt a bonuszt, amivel három (négy, öt) irányba lő a fegyver. És itt jön a baj! Mert az Assault-nak az a titka, hogy nem szabad előreszaladni, lassan, lépésről-lépésre kell "araszolni", folyamatosan lőve. Így elérhetjük, hogy az egyébként elég nehezen szétlőhető bogarak MEG SEM TUDNAK ÉRINTENI minket! Ha már az erős lövés is megvan, egyszerűen nincs ellenfelünk a játékban. Aki erre ráérez, az cirka egy óra alatt végigszalad a játékon, utána esetleg még egyszer a másik szereplővel, de aztán már tényleg annyi!

Az Assault 7 világra oszlik, de vannak titkos helyszínek is. Elég jó, hogy szét lehet lőni egy csomó tereptárgyat (olyanokat is, amiket első látásra nem lehet szétlőni), ezekből fegyvereket és energiát szerezhetünk. Itt jön a második hiba, ugyanis annyi "vöröskeresztes" csomag van eldugva, hogy néha azt hittem, hogy véletlenül benyomtam valami cheat kódot – az energiám ugyanis végig 90%-on volt! Ugye te sem gondoltad volna, hogy egyszer az is baj lesz, ha egy progi TÚL KÖNNYŰ.



ÉRTÉKELÉS

Most jogosan kérdezitek, hogy tetszik-e a játék, vagy nem. A játékmenet marhára tetszik. Én teszteltem az Apocalypse-t is, és ott az volt a bajom, hogy az őrült lövöldözés, robbanások és ellenfél-hegyek között nem láttam az emberem. Itt mindig tök fainul láttam, és ez jó. A grafika viszont nem jó. Minden – elsősorban az ellenfelek – durva háromszögekből épül fel, ez eléggé idegesített. Az összkép nem rossz, néhány háttér kifejezetten bejött, de semmi több. Nem is tudom. Annyira lőttem, hogy igazán nem is figyeltem a grafikát – ezért nem hálás dolog értékelést írni. Mert mondjuk a Final Fantasy 7-hez, vagy a Metal Gear Solid-hoz, de még a Gran Turismo-hoz képest is gyalázat a grafika. Viszont maga a játék klassz, és ez kompenzálja a dolgot. A zenéket inkább meg sem említem, tucattermék. Tényleg nem tudom...Mindenképpen nézd meg és próbáld ki, mielőtt megveszed, de ha szeretsz lődözni, ne tétovázz sokat! Ne rémítsen el az, hogy csak 79%-ot adok a játékra. Viszonyítani kell, és viszonyítás után ennyire értékeltem. Amire szánták az Assault-ot, arra jó. Nagy dolgot ne várj tőle.

Martin

ASSAULT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A JÁTSZHATÓSÁGA SOK MINDENT VER!
× MÉÉÉÉR' ILYEN KÖNNYŰ?

79%

FUTRINKA UTCAI MESÉK

RUNNING wild



Mint főszerkesztő néha úgy érzem, hogy "túl jó" helyzetben vagyok a játékokat illetően. Számolatlanul hevernek az asztalomon a legújabb demok, előzetesek, japán és amerikai verziók – ezért megmondom őszintén, nem minden játékkal foglalkozom olyan szinten, ahogy kellene. Sőt, bevallom, szinte csak a komolyabb címekkel foglalkozom behatóbban. Ezért nem is értem, hogy keveredtem bele ebbe a Running Wild témába. Bepöcköltem a lemezt, tettem-vettem, és megpillantottam az Universal Studios logot. Mi a szösz! Ezek követték el a Crash sorozatot is! De ekkor még nem sejtettem semmit...

A Running Wild egy olyan tipikus rétegjáték, amelyet páran biztosan szeretni fognak, a legtöbben viszont még tudomást sem vesznek majd róla. Az a helyzet ugyanis, hogy ez egy FUTÓVERSENYES játék. Nem több, nem kevesebb – egy futóverseny.





EGYEDÜL VAGY KETTEN?

Talán az egyjátékos mód még kevesebb embert fog majd meg, mintha ketten nyomnánk, mert ott legalább a haver ellen lehet futni, egymás pipáztatni. Kétjátékos módban osztott képernyőn megy a buli, és nem elhanyagolható szempont, hogy a sebesség így is teljesen kielégítő marad. Grafikai "butítást" nem fogsz felfedezni, mert amúgy sem olyan nagy durranás a grafika. He-He.

Szóval ott tartottam, hogy egyedül csak az játsszon, aki egy kicsit stikkes. Mint én. Ez az egyjátékos mód ugyanis kizárólag egy dologra koncentrál: az időeredmények, azaz rekordok döntögetésére. Nekem bevallom, marhára tetszett, hogy végigpróbáltam az összes szereplőt (versenytulajdonságaik ugyanis különböznek), és a kos mellett döntöttem. The General. Tehát a Tábornok! Ezután órákon keresztül próbáltam első helyet elérni a pályákon, majd miután végeztem, újra nekifutottam az egésznek eggyel nehezebb fokozaton. Elmés mi? Rohanni, rohanni órákon át, az ujjam majd leszakadt.



MI LEHET EGY FUTKÁROZÓS JÁTÉK LÉNYEGE?

A győzni akarás, mi más? Választott karakterünk az utolsó helyről indul. Eldördül a startpisztoly, mi pedig nekiindulunk. Előre, a kart mindig csak előre. Van fék is, de azt még egyszer sem használtam. Analóg karral ugyanis elég jól lehet vezetni a figurát, ha belejössz, egyszer sem fogsz falnak menni. Maximum akkor, ha kilöknek. Az egyik gombbal ugyanis lehet "harcolni", azaz kitaszítani valakit, aki mellett sehogy sem tudsz elmenni. Futás közben érdemes a talajt figyelni, mert ha rámész a zöld nyilakra, belegyorsítasz. A dupla nyilakkal még jobban megindulsz. Így, hibátlan futással szépen be lehet hozni mindenkit.

Nagyon-nagyon tetszett, és a "szavatosság" értékét is jócskán megnöveli, hogy a pályákon egy csomó alternatív útvonalat választhatsz. Mivel lehet ugrani, felmehetsz dombokra, hegygerincekre, lemehetsz folyómedrekbe, és az alagutas pályákon is választhatsz egy pár útvonal közül. Mivel a sebesség szokatlanul gyors, ezért szinte lehetetlen kétszer ugyanazon az úton végigszaladni – örül az ember, ha nem meg falnak! Gyagyás dolog, de nekem mégis tetszett. Vannak még további felvehető tárgyak is, de ezekről tényleg nem akarok írni, mert ameddig én játszottam, egyiktől sem függött semmi – maximum az a cucc jött jól, amellyel egy időre sérthetetlenné váltam. Így nem tudott kilökni Medium fokozaton Coronado, a bika.

A játék lényege tehát: egy eszeveszettül (ez jó!) száguldó állatkát kell vezetni egy akadályokkal totál teleszórt pályán, és elsőként kell átszakítani a célszalagot.

A Running Wild öt pályát ad alapból, és van egy titkos is – ezt valahogy meg lehet szerezni, de ne kérdezzétek, hogyan.



ZEBRA KONTRA ELEFÁNT

A karakterek kiválasztása körülményes dolog. Mindenkinek van ugyanis öt tulajdonsága. Sebesség (Speed), erő (Power), ugrási képesség (Jump), szellemi szint (Agility), és a fordulási képesség (Turning). Ha valaki egy jól irányítható, magasra és hosszan ugró figurát akar – tehát alapvetően kerüli a bajt – az is talál magának valót, de az is, aki egy lassú izompacsirtával akarja szétgyalázni a kisebb testű állatkákat. Ki milyen stílust kedvel. A öltőképernyőn egyébként mindig ad valami jó tippet a játék – én pölö csomószor nyeltem (illetve nyertem) azzal a trükkel, hogy ugrás után hosszan lebegtem – szálltam – be a célba a többiek felett.



OPCIÓK

Az Options menü ugyanolyan egyszerű, mint maga a játék. Végeredményben két dolgot fogunk használni belőle: a rekordlistát (Records) és a titkos opciókat (Secret Options) – ez utóbbiakat folyamatosan nyerjük majd el a futamok után.

MIT ÉR EZ AZ EGÉSZ?

Hmmmm. Nekem tetszett, de annak, aki a tartalmas játékokat kedveli, annak semmit. Annak se sokat, aki izzadva ad ki minden fillért egy játékért. Mert túl sokat a Running Wild nem ér. Az viszont, aki kedveli a flúgos, könnyen emészthető versenyjátékokat, annak szerintem be fog jönni. Mert ez a játék szórakoztató, és egy hasonló beállítottságú partnerrel megmérkőzve sok-sok kellemes, játékkal és ordibálással (visongással) teli órát fog okozni.

Martin

RUNNING WILD

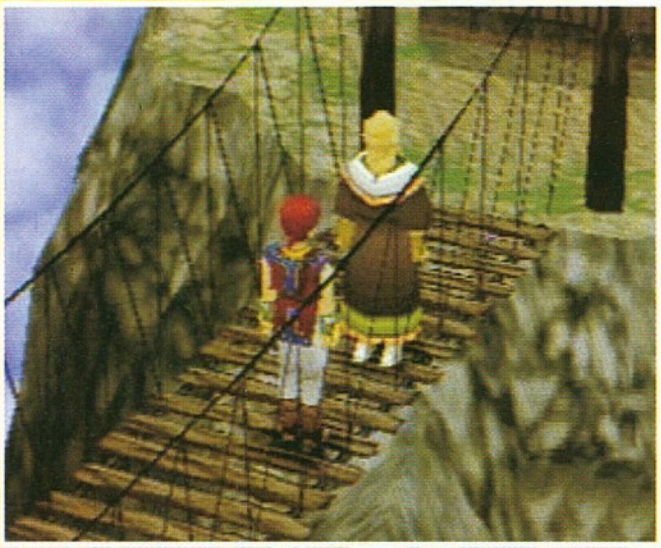
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ SZUPI KIS FUTKÁROZÁS
× A GRAFIKA ENYHÉN SZÓLVA NEM EGY NAGY DURRANÁS

81%

Kellemes csalódást okozott nekem a The Granstrem Saga című játék. Mikor először megláttam, nem néztem belőle ki sok jót, de aztán ahogy haladtam előre a történetben egyre jobban megtetszett. A játék stílusát egyszerűen meg lehet határozni: Role-Playing Game, azaz RPG. A fentebb említett kellemes csalódás már csak azért is következett be, mivel a játék na-



gyon "csendben" jelent meg (nem volt körülötte óriási hírverés), amíg meg nem kaptam nem is hallottam róla és a készítő cég is teljesen ismeretlen számomra. Így aztán meglepődtem, hogy még csak ez az első játékuk és máris milyen jót alkottak.



AZ ÁRVÍZ

Több mint száz évvel ezelőtt egy hatalmas háború söpört végig a földön a gonosz királypártiak (Imperial), és a jó forradalmár szövetségesek között. A háború során a király erői bevetettek egy gépet, ami hatalmas tűztengerrel borította el a szövetségesek területeit. Ám egy hiba folytán a tűz megolvasztotta az Északon és Délen található óriási jégmezőket. A tragédia bekövetkezett, a jég megolvadt, és hatalmas szökőárak árasztották el az egész földet.



Azonban volt négy nagyhatalmú varázsló (Wise men), akik elhatározták, hogy megmentik az emberiséget. Létrehoztak öt repülő kontinenst. Ezeknek a kontinenseknek a levegőben tartásához az energiát egy varázslótorony – az Airlim – biztosította. Azonban a Wise men-ek lassan valamilyen titokzatos esemény során eltűntek, és Airlim energiája is fogyni kezdett, így a kontinensek szép lassan elkezdtek süllyedni. A játék főszereplője Eon, aki az egyik kontinensen él mostohaapjával, Valos-szal. Ők ketten próbálják csökkenteni a kontinensük süllyedését, úgy, hogy alkalmanként (egy-egy varázskő segítségével) levágnak néhány kisebb darabot a földrészből. Ám ez sem tarthat örökké, mivel Valos az utolsó követ is elhasználta. A játék történetéről a továbbiakban csak annyit, hogy Eon mellé áll egy titokzatos erő, és az lesz a feladata, hogy megtaláljon egy titokzatos lányt, Arciát akit a királypártiak tartanak fogva. (Ők sem pusztultak el a katasztrófa során, hanem csináltak egy nagy hadi (lég)hajót, és azzal keserítik meg a túlélők életét.) Kettejüknek ezután az lesz a küldetésük, hogy megmentsék az emberiséget, illetve a kontinenseket a pusztulástól. Persze nem lesznek egyedül, csatlakozni fog hozzájuk még a kalóz Larmee, valamint Korky, aki tulajdonképpen úgy néz ki, mint egy madár, de utálja, ha madárnak nézik – ő azt mondja magáról, hogy egy "Spirit Beast". Harcok és kalandok során sok minden ki fog még derülni királypártiak céljáról, a kontinensekről, valamint a Wise men-ekről is, ám ezeket a poénokat inkább nem lövöm le. A történet mindenesetre nagyon izgalmas, fordulatokban gazdag, érdekes és még hosszú is.

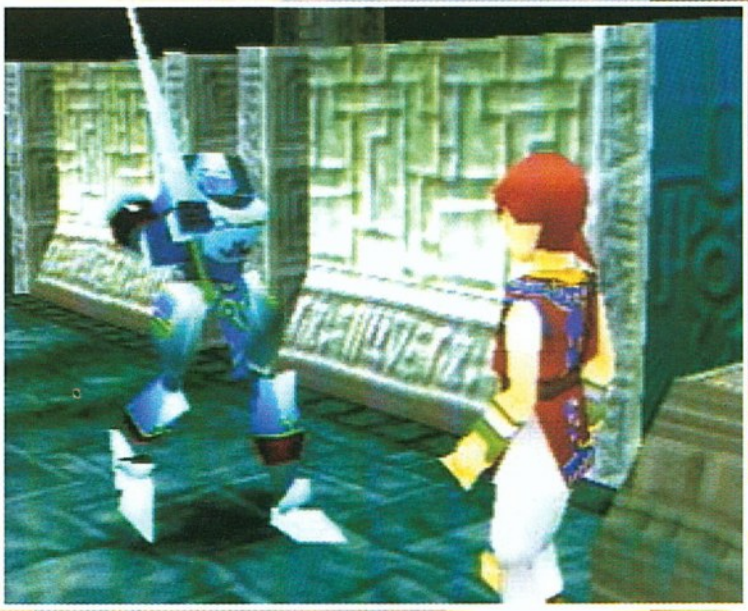
KEZELÉS

Az irányítás kapcsán a következőket lehet elmondani: ha éppen nem harcolunk, akkor csak a Négyzet és a Háromszög az igazán aktív gomb. A Négyzettel használhatjuk a gyógyító varázslatunkat (ha van elég MP-nk), ilyenkor a játék megkérdezi, hogy komolyan gondoljuk-e a szándékunkat. Az energiánkat a bal felső sarokban láthatjuk. Az LP azt mutatja, hogy ép hány "adag" energiánk van, a HP pedig, hogy az aktuális adagból épp mennyit használtunk el. Emellett van a varázs, azaz az MP pontszámunk. Van még egy apró iránytűnk is, ez a tájékozódást segíti. Forgathatjuk is a kamerát, ezt az L1-R1 gombokkal tehetjük meg (a nagyobb labirintusokban ezt nem érdemes használni, mivel csak megzavar a tájékozódásban). Az X-szel beszélgethetünk. A Háromszöggel léphetünk az Inventoryba. Itt az Item-nél használhatjuk tárgyainkat és gyógyító növényeinket, valamint MP pótlóinkat is. Fontos megemlíteni, hogy ha mondjuk van nálunk egy kulcs, valamint megtaláltuk a hozzávaló zárt ajtót, akkor be kell lépnünk az Item menübe, és innen használhatjuk a kulcsunkat – nincs automata használat. Az Equip-nál felszereléseinket szemlélhetjük meg, valamint rakhatjuk használatba. Lehet nálunk fegyver (Weapon), páncélzat (Armour), és pajzs (Shield) is. Ha fel akarunk rakni egy új cuccot, baloldalt láthatjuk, hogy milyen teljesítménynöveléssel vagy csökkenéssel fog járni a felvétele. Ezenkívül jó lesz figyelni arra is, hogy az adott eszköznek milyen speciális tulajdonsága van, mi ellen használható igazán jól és mire nem. Például a tüzes kardnak hiába ugyanakkora az ereje, mint a jegesnek, ha egyszer mondjuk egy vulkánban kell küzdeni tüzes ellenfelek ellen. Felszereléseket vehetünk a városokban is, de szerintem nagyságrendekkel jobbakat lehet találni. Éppen ezért érde-

ÚJABB RPG, DE EZU



mes átkutatni a labirintusokat, mivel a ládákban értékes felszereléseket találhatunk (vigyázzunk, mert nem mindegyik láda az, aminek látszik). Az elavult felszereléseinket el is adhatjuk, erre a célra egy külön boltot találhatunk. A Magic-nél találhatjuk a varázslatainkat, illetve azok tulajdonságait (mennyi MP-t fogyaszt, milyen erős stb.). A Status-nál egy kis összefoglalót nézhetünk meg állapotunkról. Megnézhetjük, hogy mekkora szinten állunk (LV), mennyiből mennyi az LP-nk, és a HP-nk. Megnézhetjük pénzünk nagyságát (GP) valamint, hogy milyen felszerelések és varázslatok vannak használatba helyezve. MP pontszámunk egyébként szinte végtelen nagy lehet, nincs szabályozva



a maximum értéke. A legérdekesebb pont a Sceptre. Ez tulajdonképpen a talonnak felel meg. Eon-nak a birtokában van egy varázserő, amivel ha lát, vagy megérint egy tárgyat, akkor azt képes ide a talonba helyezni, és később, ha

szüksége van rá elő is tudja varázsolni. Ráadásul, ha az adott tárgy már eltört vagy megsérült, Eon-nak az sem akadály – ezzel a képességével meg tudja javítani, illetve újra elő tudja hozni. De, hogy ez könnyebben érthető legyen, néhány gyakorlati példát is említek: egy helyen két kristályt kell begyűjteni és a helyére rakni, hogy kinyíljon a tovább vezető út. Ám ha a kristályt elvesszük a helyéről, az ajtók a pályán bezáródnak és nem mehetünk ki. Ilyenkor azt kell tenni, hogy amikor megkérdezi a játék, hogy el akarjuk-e venni a kristályt, akkor "No"-t nyomunk. Ezután a varázserőnkkel lemásolhatjuk (azaz talonba tehetjük) a kristályokat, majd a kellő pillanatban előhozhatjuk őket. Ezt a képességünket rengeteg helyen használhatjuk (például, amikor egy őrtől kell elvenni a kulcsot), és a dobozokban talált fegyvereket és pajzsokat



...TAL "VALAMI MÁS"

...fe ...am Saga

is ezzel hozhatjuk rendbe. Az Optionben csak a szokásos dolgokat kalibrálhatjuk át.

A HARC

A harc, mint minden valamirevaló RPG-ben óriási szerepet tölt be. Tulajdonképpen a körönkénti és a folyamatos harc keverékét találjuk a játékban. Ez azt jelenti, hogy amikor valahol kószálunk, akkor láthatjuk a szörnyeket. Ha valamelyiknek a közelébe érünk, akkor az megtámad. Ilyenkor hirtelen "ránk kerülnek" a felszereléseink, és már mehet is a küzdelem.

Persze a szörnyeket ki is lehet kerülni, ha elég ügyesek vagyunk. Az irányítás egy kicsit megváltozik harc közben. Az X-szel kardozhatunk, azaz támadhatunk. A Kör az egyik legfontosabb, ezzel a pajzsunkat magunk elé tartva védekezhetünk, szinte mindent kilehet védeni. A Négyzettel a használatba helyezett varázslatainkat használhatjuk. A Háromszöggel az Invetory-t hozhatjuk elő, ideális, ha mondjuk valamilyen gyógyító füvet vagy MP töltőt akarunk használni. Ezenkívül az L1-R1+iránnyal oldalazhatunk, ami rendkívül fontos lehet. A kétszer előre hatására futni tudunk. Egyébként szerintem egy kicsit nehézkes ez az irányítás, nem mindig reagál jól a gombokra karakterünk. Ha győzünk, a többi RPG-vel ellentétben nem kapunk tapasztalati pontot (sajnos). Szintet úgy léphetünk, ha például megtalálunk egy-egy fontos tárgyat, és ahogy haladunk a történettel, úgy is fejlődik emberünk.

TIPPEK

A főellenségek ellen a legjobb taktika, ha nagyon sokat oldalazunk és futunk. Ha egy városba érünk, ne felejtsünk bevásárolni öngyógyításból és MP töltőből. Ha épp sérültek vagyunk, látogassunk meg egy templomot, ott feltöltenek minket energiával, valamint menthetünk is. A labirintusokban keressük a mentőhelyeket, mert ezek szintén feltöltenek minket HP-vel. A városokban mindenkivel beszéljünk, mert értékes információkat és tárgyakat kaphatunk. Szinte minden településen találhatunk hordókat és fadobozokat, ezeket az X-szel mindenképpen vizsgáljuk át, mivel NAGYON ÉRTÉKES tárgyakat találhatunk bennük! A labirintusokat is jól alaposan járjuk át, mert ezekben is találhatunk jó felszereléseket. Érdemes megküzdeni mindenkivel, mert pénzt és MP-t kapunk, ami később még jól jöhet. Ha kevés a pénzünk, érdemes keresni egy olyan helyet, ahol harcolhatunk és gyűjtögethetünk.



ÉRTÉKELÉS

Nagyon jó játék a The Granstream Saga – tényleg nem számítottam arra, hogy ilyen jó véleménnyel leszek vele kapcsolatban. A dicséretek előtt azonban jöjjenek a hibák. Nem igazán tetszett, hogy a labirintusokban a szörnyek újratermelődnek, azaz hiába nyírjuk ki őket. Ez főként ezért idegesítő, mivel nem kapunk tapasztalati pontot és nincs a hagyományos karakterfejlődés. Van néhány olyan ellenfél, akiket roppant nehéz legyőzni. Az irányítás, mint már említettem kicsit nehézkes, ám megszokható. Kb. ezek voltak a hibák, most jöhetnek a dicséretek. Ami nagyon tetszett a grafika volt. A Final Fantasy VII óta nem láttam ilyen szép grafikájú RPG-t, és ha még az FFVII-et nem éri utol, akkor is az egyik legszebb. Nem szeretek tippelni, de játék képkocka per másodperces sebessége nagyon nagy lehet (konkrétan nem tudom mennyi kb. 50 körül), melynek eredményeképpen nagyon szép letisztult a grafika, és ami fontos szép színes is. Nagyon jó a történet is, változatos és izgalmas, ahogy alakul Eon-nak és barátainak sorsa. A történet ráadásul könnyen értelmezhető, nem túl bonyolult, nehéz benne elakadni, és szerencsére nem kell hülye nyakatekert logikai feladatokkal bajlódni. Így a kezdő játékosok is könnyedén elboldogulhatnak vele, plusz még nem is nehéz túlzottan a játék. Ráadásul a történet tele van apró, ám de annál jobb poénokkal is. A játék során nagyon sok Anime illetve Manga stílusú rajzfilmet láthatunk, ezek a filmek folyamatosan és kiszámíthatatlanul jönnek, és még egyszer mondom rengeteg van belő-



lük (általában a történet legizgalmasabb részeit láthatjuk rajzfilmesen). Ahhoz képest, hogy a játék 1 CD terjedelmű, ez igazi pozitívum. Ez már csak azért is tetszett, mivel elégé csípem a Manga stílust. Szerencsére a rajzfilmek hosszúsága és mennyisége nem ment a játék hosszúsá-



gának a rovására, én úgy érzem, hogy elég terjedelmes a progi (sajnos nincs beépítve számláló). A zenék szépek, illenek a játékhoz. A TGS tehát egy nagyon jó RPG, bátran szerezze meg mindenki, aki szereti a stílust.

Veres Miki

GRANSTREAM SAGA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, KELLEMES ÉS NAGYON JÓ TÖRTÉNET
× KICSIT NEHÉZKES IRÁNYÍTÁS, NINCS HAGYOMÁNYOS KARAKTER FEJLŐDÉS

90%

TALPUNK ALATT A VILÁG

Tí-ti-ti-titti-ti-ti-ti-ti-tí – így kezdődött el valahogy a mozikban és a Playstation-ömben a Bug's Life című játék. Végre! Ordítottam fel. A Toy Story után itt a második Pixar film, ahol megint CSAK számítógépeket alkalmaztak a több, mint másfél órás műhöz. Mert ez esetben is mű született. Nem elég a remekül megkomponált történet, az elképesztően megrajzolt, illetve renderelt figurák, és a fülbemászóan hangzatos zenék, még a részletekre is figyeltek. Nemcsak a főszereplő pislog és mozog, hanem a háttérben álló, szinte alig látszó figura is éppen vakarja a fejét, vagy nézelődik! És ettől lett a Pixar Február 4. óta Magyarországon is isten. Még nagyobb majd jövőre, a Toy Story 2 után lesz, de addig is nézzük, mit lehet kihozni a Playstationből.



EGY FILM? EGY JÁTÉK? EGY JÁTÉKFILM!

A játékot a Traveller's Tales készítette, amely név a szakmában. Bár az is igaz, hogy inkább a '90-es évek elején voltak termékenyebbek a C64 és Amiga idején, de ott már bizonyítottak. Ám azt hiszem, ezúttal is bebizonyították, hogy profi a gárda: kétség nem fér hozzá, hogy tudnak játékot készíteni. Mivel a Disney mindent megadott a cégnek, így szabadon felhasználhatták az összes animációt, figurát, mozgást, illetve hangot. Ez azt jelenti, hogy egy tökéletes konverzió született, egy olyan, ami 100%-ig követi a film eseményeit. Szóval igen meglepő volt, hogy a "Bogár" nyitó képsorai a TV képernyőjéről köszöntek vissza, s ez a továbbiakban nem lesz ritkaságba menő eseményszám, mert az összes átvezető jelenet (ami 36 darabból áll!) mind a filmből lett kiollózva! Sőt, a megoldandó feladatok is kísértetiesen emlékeztettek a mozifilmre.



B-TERV

Fürge egy hangya. ő lesz a főszereplője ennek a pöttöm, ám mégis óriási történetnek. Fürge az a feltaláló-típus, aki mindig is valami újon töri a fejét. Találmányai legtöbbször óriási felfedezések, ám a maradi hangyavezetés nem értékeli a forradalmi újításokat. Az meg már az utolsó csepp volt a tengerben, amikor a Sáskáknak által kikészített magokat pont Fürge egyik gépezete szórta bele a szomszédos patakba. A Sáskák ugyanis minden évben egyfajta adóként szedik az elemózsiát. Most tehát Fürge hibájából kezdhetik előröl az egészet, Fürgét pedig elküldik segítségért.

SOROLJUNK BE!

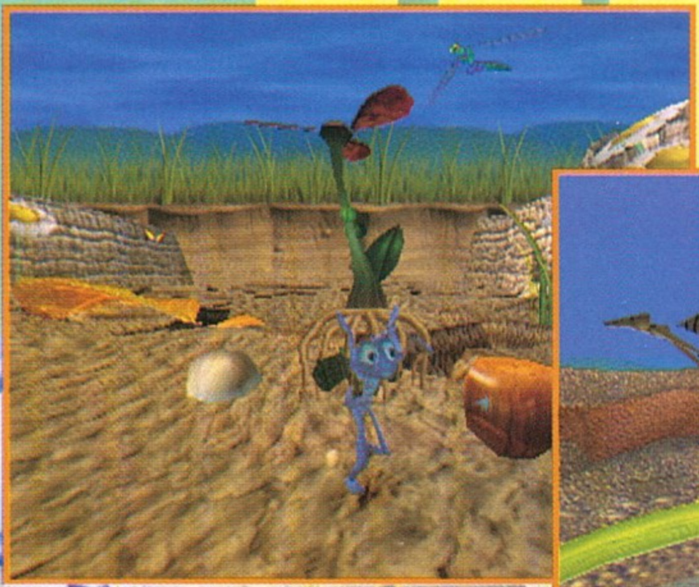
A Bug's Life egy 3D-s platform játék. Hősödet hátulról látod és így kell az aktuális helyszínen végrehajtanod a feladatot. A feladatot, melyet vagy az animációból tudsz meg, vagy Fürge fogja mondani menet közben. A 3D-s terep tele lesz meglepetésekkel, mert az egyik sarkon egy pók tanyázik, a hátad mögött egy kukac kukacoskodik, a fejed felett egy darázs húz el, te pedig egy magas fal előtt állsz. Kb. el is soroltam az első pálya sajátosságait, melyek mind be is fognak következni. Egy hangyának minden magas, tehát a fal, lehet, hogy csak egy milliméternyi emelkedés, de ennek a kis embernek – bocs, hangyának – minden nagy, ugye. Először tehát csak a hangyaboly közelében tevékenykedhetsz, de a történet alakulása szerint el kell jutnod a városba, ahol ugyancsak az ugri-bugri rész következik, de új tereptárgyakkal. Dobozok, sörösüvegek hevernek szanaszét. Végül vissza a hangyabolyhoz, de már esőben, s még egy repülős rész is bejön, amikor a boly hercegnőjét irányítod. Három pálya után mindig lesz egy főellenség, neki sokkal több energiája lesz, mint neked, de még jó, hogy tudunk menteni.

Menteni a menüben lehet, így a pályáról ki kell lépned, ha használni akarod ezt a lehetőséget. Viszont, ha kilépsz a pályáról, akkor elveszik minden felvett tárgyad (ha csak nem tökéletesre teljesítetted), és kezdheted előről az egészet. Erre találták ki a pálya végi mentéseket!

GOMBKIOSZTÁS

Az irányokkal mozoghatsz, vagy ha van analóg joystick-ed, akkor a kis karral vezérelhetsz. Az X gombbal tudsz ugrani, a Körrel lőhetsz, valamint e gomb segítségével tudod a magokat cipelni. Ha megfogtál egy magot, vagy rajta állsz, akkor a Há-





KÓD-X

ZELDA NINTENDO 64 TIPPEK

Az szinte egészen biztos, hogy a legtöbb N64 tulajdonos az elmúlt hetekben a Zelda 64-et nyúzta, így hát úgy gondoltuk, nem fogtok megsértődni, ha még néhány tippet adunk a játékhoz. A múlt hónapban közölt megoldásunk – a kissé rendszertelenül kiemelt alcímek ellenére – úgy tűnik sokatoknak nyújtott segítséget, úgyhogy most először is ahhoz következik egy kiegészítés. Bár igyekeztem minden fontos tárgy hollétét megemlíteni, egy dolog mégis kimaradt, mégpedig a bumeráng. Mondjuk a hardcore játékosok nyilván a segítségem nélkül is megtalálták, de azért egyeseknek ez problémát jelentett. Szóval a bumerángot Jabu-Jabu gyomrában kell keresni, abban a teremben, aminek hullámzik az alja, és ha jól emlékszem sok-sok rájaszerű lény repked benne. Ezt a termet csak úgy lehet kinyitni, ha az előtte lévő kapcsolóra Ruto hercegnővel együtt (!) állunk rá – hősünk súlya ugyanis nem elég. Ha minden ellenséget kinyírtunk a helységben, utána jelenik meg a láda, ami a bumerángot rejti magában. A nagy csápokat természetesen csak ezután lehet megsemmisíteni.

A múltkor talán szűkszavú voltam a végkifejletnél is. Történhet ugyanis, hogy a játékos abba a kellemetlen helyzetbe kerül, hogy a Ganonnal való összecsapáskor elfogy a varázsereje. Ilyenkor az a teendő, hogy Ganont odacsaljuk az egyik romhoz, amit a szörny egyetlen csapással eltakarít az útból. A törmelék nyomán zöld üvegek maradnak, azaz a problémánk megoldódott. Még nagyobb biztonságban érezhetjük azonban magunkat, ha a Kakariko faluban vásárolunk Ultimate (kék) italt. Az üvegeinket mellesleg nem csak itallal tölthetjük fel, hanem tündéreket is tárolhatunk bennük – erről majd később.

Nos, több hiányosság azt hiszem nem volt a leírásban, szóval akkor rátérek azokra a dolgokra, amik a játék végig vitele szempontjából ugyan nem nélkülözhetetlenek, de azért érdekességképpen mindenképpen említésre méltók.

AZ ARANY RÚPIÁK

Az arany színű kristályok a legértékesebbek a játékban, ezek mindegyike 200 rúpiát ér. Ilyet akkor kapunk, amikor begyűjtjük mind a 100 arany-érmét a pókok elpusztításáért, azaz kiszabadítjuk az elátkozott család utolsó tagját is (a Kakariko faluban). Ez látszólag nem nagy ajándék a rengeteg munkánkért, csakhogy ezt az ajándékot annyiszor vehetjük fel, amennyiszer visszatérünk – szóval innentől a pénz nem akadály. Vannak mellesleg Arany Rúpiák elrejtve is, amiket korábban is beszerezhetünk – persze ezeket csak egyszer.

Menjünk például a Goron város bejáratához, ahol egy emelvényszerű platform található, rajta körbe kövek vannak kirakva. Álljunk rá erre az emelvényre, és játsszuk el a Song of Storms-ot, mire egy nyílás keletkezik a földön. Lent, a barlangban a ládából vehetjük ki a pénzt.

A Kakariko faluban szintén van egy titkos barlang. Amint belépünk a faluba, rögtön szembetűnik egy fa. Álljunk a fához, és tegyünk tíz lépést a falu belseje felé – így egy tágasabb tér közepén állunk meg. Ha van Rumble Pak az irányítóhoz csatlakoztatva, a Stone of Agony, már jelzi is, hogy helyben vagyunk: tegyünk hát le egy bombát... A kirobbantott lyukon keresztül néhány zombihoz jutunk. Ezeket nyírjuk ki (a Nap dallamának, illetve a kardunknak a használatával), s máris miénk az aranypénz.

Végül még egy Arany Rúpiát tudok felidézni az emlékezetemben: ez a Tűz Templomában van, a másik olyan "toronyban", mint amilyenben a kalapács is található. Ennek eléréséhez azonban szükséges a Madárijesztő dalának a megtanulása is!

A MADÁRIJESZTŐ DALA

Ez a legfurcsább dal, ezt elhihetitek! A Hylia-tó partján kis korunkban két madárijesztőt is megismerhetünk; ezek egyike – ha megmutatjuk neki az okarínát – megkér minket, hogy komponáljunk neki egy dalt. Ez tehát egy olyan dal lesz, amit mindenki maga találhat ki. Érdemes egyszerűre írni, hogy könnyű legyen megjegyezni. A madárijesztő aztán memorizálja a hangokat, s ha visszajátsszuk neki felnőtt korunkban is, onnantól ez lesz az ő dala. S hogy mire jó mindez? "Csupán" annyira, hogy a dallammal máshol is segítségül hívhatjuk a szalmabábut, aki így a megfelelő helyre állva fogódzkodóként szolgál a kampónkhoz. Az összes pók begyűjtéséhez például nélkülözhetetlen a madárijesztő! Általában ott érdemes megidézni, ahol Navi zöldre váltva jelez egy-egy helyet. A Tűz Templománál maradva például, ha a labirintus tetején állva (ahol ide-oda gurulnak a kövek) felnézünk, láthatunk egy liftet, ami azonban csak egy olyan platformról érhető el, ami nagyon magasan van. Navi tehát itt jelzi, hogy arra a platformra meg kéne idézni a barátunkat...

JOBB CSALI BESZERZÉSE

A halastónál pecázgatva arra hamar rájöhetünk, hogy a legnagyobb halak mindig jó mélyen úszkálnak. Ezeknek elcsalása nem túl könnyű – hacsak nem csalunk egy kicsit. Éjszaka menjünk horgászni, majd ahogy elvettük a botot a kölcsönzőből, ússzunk be a tó közepére a fatuskóhoz. Járjuk körül, mire ha szerencsénk van, a tuskóra felmászva megtalálhatjuk a mélyvízi csalit. Igaz, hogy a tó menti tábla tiltja ennek használatát, de nem szól érte senki, szóval nyugodtan akasszuk a horgunkra.

Felnőttként egyébként a hecc kedvéért megpróbálhatjuk lehalászni a horgász csákóját. Csak álljunk eléje, és ha jól célzunk, máris ott fityeg a horgunkra akadva a tökfödő. A horgász persze eléggé felkapja a vizet, de ha visszaadjuk neki, megnyugszik. Nem úgy, ha behajítjuk a sapkát a tóba! Ebben az esetben 50 rúpiás bírsággal büntet minket.

ÜZLETELÉS A MASZKOKKAL

Azt már futólag a múltkor is említettem, hogy a várban lévő maszk-shopban vállalhatunk egy kis munkát. Tulajdonképpen a Death Mountain-hez vezető ösvény őre hívja fel a figyelmünket a boltra. A maszkokat mindig tegyük fel, ha el akarjuk őket adni! Nos a következő maszkokat vehetjük át bizományba:

Keaton Mask – Ez az első maszk, amit ki lehet kölcsönözni. A már említett őrnek lehet eladni, aki a hegyi ösvénynél őrködik.

Skull Mask – Ezzel a koponyás maszkkal nem csak pénzt lehet szerezni! A Lost Woods erdőben van egy félreeső tisztás, ahol két bokor lövöldöz ránk. Miután ezekkel végeztünk, a magas fűben keressük meg azt a helyet, ahol pillangók repkednek: ott lesz egy titkos lejárat. A lenti barlangban szintén amolyan köpködő növények élnek, s éppen az "év arcát" akarják megválasztani. A rusnya növényeknek ez a förtelmes maszk lesz a kedvencük, s jutalomként egy szívkeretet nyújtanak át. Megszabadulni a maszktól szintén az erdőben lehet: a maszkot felöltve beszéljünk a koponyás kölyökkel (a tuskóra felállva), aki hajlandó fizetni érte. Igaz, nem a teljes árat csengeti ki, így ezen az üzleten vesztünk néhány rúpiát.

Spooky Mask – Megint egy ijesztő maszk: ezt ezúttal a Kakariko falu temetőjében adhatjuk el. Napközben ott lófrál egy kisgyerek, akinek a példaképe a sírásó, s ezért azonnal megtetszik neki a maszk. Kifizeti érte a teljes vételárat, 30 rúpiát.

Bunny Hood – Ez egy nyúl-maszk, amire elég nehéz vevőt találni – vagy legalábbis nem árt tudni, hogy hol kell keresni. Azt a futót kell megtalálni, akivel felnőtt korunkban majd versenyezhetünk! Menjünk a Lon Lon Ranch bejáratától keletre, s ott várakozzunk az úton. Estefelé arra fog kocogni a futó, akit kövessünk mindaddig, amíg le nem ül. Ha beszéljünk vele, kiderül, hogy minden vágya az, ha olyan gyors lehetne, mint egy nyúl. Ha felöltjük a maszkot, s úgy szólítjuk meg, roppant izgatott lesz, s hajlandó bármennyi pénzt megadni a maszkért. Valóban úgy is cselekszik, s degeszre tömi a bukszánkat.

Mask of Truth – Az utolsó maszk eladása után jutalmat kapunk: ettől fogva bármelyik maszkot kikölcsönözhetjük. A legérdekesebb az Igazság Maszkja, amivel elnyerjük azt a képességet, hogy meghalljuk a beszélő kövek hangját. Ezek azok a kövek, amiken ugyanaz az ábra látható, mint a maszkon, s melyek már eddig is különösen viselkedtek: ha rájuk ütünk, megmondják a pontos időt. A maszkot felöltve különböző tippeket kaphatunk tőlük.

Zora Mask, Goron Mask, Gerudo Mask – Ezek a maszkok a Mask of Truth-tal együtt válnak választhatóvá, ám különösebb jelentőségük nincs. Mondjuk érdekességképpen ki lehet próbálni, hogyan reagálnak rájuk azok a népek, akiket ábrázolnak.

ENERGIA A TÜNDÉREKTŐL

Ha már így a maszkok kapcsán meg lettek említve a pletykás kövek, hát íme még egy hasznosítási módjuk. Ha eljátsszuk nekik vagy Zelda vagy Epona dallamát, pirosan fénylő tündéreket varázsolhatunk elő, akik visszaadják az energiánkat. Ha teli van az energiánk, a tündéreket el is raktározhatjuk az üvegeinkben. Amennyiben varázserőre is szükségünk van, a Song of Storms-ot játsszuk el – ekkor még fényesebb tündérek jelennek meg. Ám azt meg kell jegyeznem: a nagy vörös tündéreket nem lehet üvegbe zárni!

A köveket egyébként el is lehet tüntetni. Ha felrobbantjuk őket, elkezdenek színesen villogni, majd elszállnak, mint egy rakéta.

Visszatérve azonban a tündérekre még más helyeken is találhatunk ilyen segítséget: például a titkos töltő kutaknál, amik közül egyet már a múlt számunkban említettem. Navi is sokszor felhívja a figyelmünket egy-egy elrejtőzött tündérre: amikor valami jelentéktelennek tűnő helyhez repül, és átvált a színe zöldre, próbáljunk meg zenélni! Végül egy érdekes módja még a tündérfogásnak, ha pillangókat változtatunk át. Ezt csak fiatalabb korunkban tudjuk megtenni, ugyanis egy Deku ág szükséges a művelethez. A botot a kezünkben tartva vegyünk üldözőbe egy pillangót – de csak lassan. Abban a pillanatban, amikor a bot vége hozzáér a lepkéhez, bekövetkezik a varázslat.

A NEGYEDIK ÜVEG MEGSZERZÉSE

Hogy minél több italt tudjunk magunknál tartani, nem egy hátrány, ha több üveggel is rendelkezünk. A megoldásban már leírtam, hol lehet beszerezni a négy palackot, ám ezen belül a szellemárusra csak felületesen tértem ki. A várkapunál tanyázó árus azon kívül, hogy a nagy szellemekért jobban fizet, pontozza is a munkánkat: minden nagy szellem 100 pontot ér nála. Amikor elérjük az 1000 pontot, akkor kapjuk meg az üveget. A nagy szellemek a mezőn ijesztgetik a vándorokat, s mivel roppant gyorsak, elég nehéz őket elkapni. Csakis Epona nyergéből lehet lenyilazni őket. Szóval akkor most tisztázzuk, hol is vannak azok a bizonyos szellemek.

1. nagy szellem – Ahogy a várkaputól elindulunk a farm irányába, rögtön megpillantjuk.

2. nagy szellem – A Gerudo völgy bejáratától Délre, a magasban kiszögellő sziklaszirt alatt bújik elő.

3. nagy szellem – Majdnem ugyanott, ahol a 2. szellem volt, csak most az ellenkező irányba (Északra) lovagoljunk az úton. Miután elhagytuk a Gerudo völgy bejáratát, térjünk le az útról, és az ott lévő fa baloldalánál menjünk el. A megjelenő szellemet a dombnak felfelé kergessük, s a dombtetőre érve lenyilazhatjuk.

4. nagy szellem – A Lon Lon Farmtól keletre van egy kőfal. Ha ennek a sarkánál (alul), elhaladunk, időnként előbújik itt is egy szellem.

5. nagy szellem – Ismét a keleti kőfalnál kell keresni a következő szellemet: lovagoljunk Délre az ott vezető úton, majd az Y elágazásnál egészen közel menjünk a két út közötti kőhöz, és úgy menjünk át a kerítés nyílásánál. Ekkor bújik elő az újabb szellem.

6. nagy szellem – A Kokiri Forest bejáratától délre néhány fa egy kisebb erdőséget alkot. Ha ezek között szlalomozunk, valahol megint fel fog bukkanni egy szellem.

7. nagy szellem – Ezt a szellemet a többitől eltérően lesből lehet eltalálni. A Kakariko faluba vezető lépcsőnél egy szikla nyúlik be a patak fölé: ott álljunk meg Eponával, és figyeljünk a lépcső felé. Időről időre ott fog megjelenni a célpont, akibe azonnal bele kell eresztení két nyílvesszőt.

8. nagy szellem – A Lon Lon Ranch bejárata melletti fától keletre induljunk, s rögtön feltűnik előttünk.

9. nagy szellem – Ugyanazoknál a fáknál, ahol a hatodik szellem volt, van egy magasabb, zöldebb fa. Lovagoljunk el mellette Keletre, és mindjárt előbújik a szellem.

10. nagy szellem – A vártól Nyugatra továbbfolyik a patak, melynek végétől (ahol befolyik a sziklák alá) induljunk el a Lon Lon Ranch irányába, s nyomban feltűnik, akit kerestünk.

Hát akkor ennyit mára a Zeldáról, további kellemes kalandozást! V.Z.

RUPTURE FARMS

Első képernyő – 3 Mudokon: Állj meg a hordó mögött, a lefelé gombbal tudsz lemászni. Ugorj le egy szinttel lejjebb, majd állítsd át a szeletelő gépet a karral. Hívd magad után a mudokont kétszer, hogy lejjebb küld az alsó képernyőre. Itt ugorj át az alvó Slighez, de úgy, hogy pont elkapd az ő szigetének a szélét. Amikor felébred és leugrik, húzd fel magad, majd semmisítsd meg. Most már semmi akadálya, hogy lehívd a második mudokont és elküld hármukat a madárportálon keresztül.

Az alvó Slig – 2 Mudokon: Mássz le szintén a hordónál és végy magadhoz egy gránátot. Robbantsd fel az őrrobotot, majd intézd el a Sligeket is. Lent még van egy féreg, őt szintén egy gránáttal kell megküldeni. Ahhoz, hogy a két Mudokont elteleportáld, még le kell robbantanod az őrrobotot.

Aknák – 2 Mudokon: Még kell egy gránát, hogy az előző képen lévő bombákat ki tudd iktatni. Aztán már le tudsz mászni a hordók mögött. A kapcsolóval tudod a szeletelőt állítani, majd magad után hívva a két zöldséget elküldeni egy jobb világ felé.

Az első rejtett ajtó – 1 Mudokon: Húzd meg a kart, ami lóg a plafonról, majd ugorj a kinyílt ajtóba. Robbantsd fel a Sliget, majd lent dobd a gránátot az aknára. A padlósúroló elküldése után fent tudod a madarakkal visszajuttatni magad a felszínre.

Az alvó Slig helye – 2 Mudokon: Szálldd meg a Sliget, majd húzd meg vele a kart. Menj el vele jobbra, ahol öld meg a társát, majd saját magad is. Most már leviheted barátaidat a lifttel.

Padlósúrolók – 2 Mudokon: Amint belépsz a lift utáni ajtón, rögtön két barátodat is el tudod teleportálni a jobbra található madarak segítségével.

Slig és őrrobot – 3 Mudokon: Rögtön az előző feladat után egy magaslaton kötsz ki, ahol várd meg, amíg a balga Slig a kis lapocskára áll és húzd meg a kart. Most megint húzd meg, de igyekezz utána menni. Ha sikeresen leérkeztél próbálj meg lopózva lejutni az első szintre, nehogy a Slig lelőjön. Végy magadhoz egy gránátot és a bal oldalról 4 pityegés után dobd el felfelé célozva. Az őrrobotnak annyi, most már imádkozhatsz a Slignek. Húzd meg vele a kart, majd rohanj vele az aknába. Végy még egy gránátot, majd mássz fel és intézd el az őrrobotot, majd utána a Sliget. Most már mindhárom Mudokont békében el tudod teleportálni, te pedig a felső madarakkal jutsz vissza.

Hétalvók – 1 Mudokon: Szólítsd meg a Sligeket, majd húzd meg a kart, mire az egyik eltűnik. Most gyorsan imádkozz és semmisítsd meg a Sliget. Mássz fel a szemközti platformra és húzd meg a kart. Most már csak a bombát kell hatástalanítanod és küldheted is a mudokont.

Gurulás – 3 Mudokon: Az előző feladat után rögtön ott állsz egy kis beugróban, a háttérben pedig egy gonosz Slig van. Robbantsd szét, majd gurulj tovább, ahol is hívd magad után a mudokont. Még a szeletelő előtt állítsd meg, majd mássz fel a karhoz és húzd meg. Mivel a madarak eltűntek menj ki a képből jobbra és várd meg a míg a Slig a gépezet alá áll és ekkor húzd meg a kart. Menj tovább jobbra, ahol is az árnyékban dolgozik egy munkás. Vidd magaddal a baloldalon otthagyott társaihoz és küldd el őket.

Szeletelő gépek – 6 Mudokon: Nemsokára egy ajtóhoz jutnál, ám még nehogy bemenj rajta, inkább menj tovább jobbra. Egyelőre hagyd itt a barátaidat, és a következő képen hívd el a mudokont az árnyékba (ahol van még egy, csak szólok, ott ne felejtsd). Lassan gyalogolj át a következő képre és várd meg, amíg a Slig megfordul. Na most kezdjél el szaladni a kapcsoló felé, majd amikor ellenfeled belépett a képbe, rántsd meg. Egy hordóval a fején távozik az örök vadászmezőkre. Jó, akkor most a két baloldalon lévő barátaidat kell elcsalnod a jobboldalon lévő madarakhoz. Még húzd meg a kart, de hiába mész be az ajtón, a másik oldalon a kijárat még zárva van. Most már lemehetsz az előbb látott ajtón.

Liftes jelenet – 3 Mudokon: Itt lent szaladj el balra és végy magadhoz egy gránátot. Menj fel a lifttel, majd ezt dobd rá a lent álló Sligre. Ugorj a lift jobb széléről jobbra! Egy kis platformon áll, ám ezzel nincs vége a huncutságoknak, kezdj el gurulni jobbra. Itt a kis billegő részek után bejutsz a 3 barátodhoz, akiket csak egyszerűen a madarakon keresztül kell eljuttatnod haza. Mehetsz vissza, majd újabb gránátok vételezése után kirobbanthatod a kijáratot védő bombákat.

STOCKYARD ESCAPE

Stockyard-i szökés – 1 Mudokon: Rögtön a második képen, ahogy megjelensz imádkozz, hogy a lenti Mudokon még idejében el tudjon tűnni az ideges Scrab elől.

A harmadik képernyő – 2 Mudokon: Ahogy átmentek rajtad a mozgásérzékelők ugorj le az árokba. Jobbra van tőled egy ajtó, amin bemenve a háttérbe jutsz. Fuss végig a rövid szakaszon, majd a madarak segítségével kerülsz el a bonusz pályára. Itt szólítsd meg az egyik Mudokont és hívd magad után. Lassan indulj el jobbra, de amint észrevett a Scrab azonnal fordulj vissza és ugorj fel a kis magaslatra. Miután a Scrab ott van alattad, kezdj el futni mint az őrült, egészen a pálya végéig bírnod kell a tempót. Teleportáld el a barátodat, de még vissza kell menned, akit otthagytál. Az egész ceremóniát meg kell ismételd, majd megint vissza az elejére, ahol már csak a madarakba kell beleugranod.

Éjszaka – 2 Mudokon: Amikor a bogarak megadják neked az üzeneteket, menj tovább, és cselezd ki a Sligeket. Miután lemásztál imádkozz, hogy megjelenjen a portál a kép jobb szélén. Miután megérkezel az új pályarészre, azonnal ugorj egyet a Háromszög gombbal, mert különben a veled szemben álló Slig szét fog lőni. Miután kiment a képből kapaszkodj fel a lógásból és fuss át a következő képre. Miután a Slig majdnem lelő, megint ugranod kell és megint csak úgy, hogy a következő platform peremét kapod el, vagyis lógsz rajta. Várd meg, hogy kimenjenek lent is fent is az ellenségeid, majd mássz fel, ahol az egyik Mudokont hívd is magad után. Az árnyékban várakozz, amíg újra nem mozoghatsz és szólítsd hozzád a következő barátot. Végül a bombát kell élesítened és várnod az árnyékban az eredményt. Jó, most már elteleportálhatod a 2 társad, majd lent magadat is. A Sliget pedig cselezd ki valahogy.

Rejtett terület – 4 Mudokon: Lopakodjunk arra a képre, ahol a Slig mászkál és egy deaktivizált akna is van. Amint kimegy a Slig a képből, nyomd be az aknát, majd mássz vissza a biztos rejteket rejtő magaslatra. Hopp, volt egy Slig. Menj lent jobbra és végy magadhoz 3 követ. Mássz le, majd a madarakat teleportálj el. Mássz fel, majd amint a Slig hátat fordít, menj utána. Fuss el előle, hiszen a platformról lejjebb is tudsz esni, ahol imádkozz és vezesd el a szörnyet lenti társaihoz, majd miután megölted őket, semmisítsd meg magadat is. Mássz le és állj meg az aknától 2 lépésre. Hajítsd el a követ úgy, hogy hátra nyomod az irányt. Ugyanezt csináld meg a baloldalon is, majd a fenti két mudokonnal küldd el a lenti kettőt is.

A hegy tetején – 1 Mudokon: Menj tovább az utadon, majd Mássz megint le és vegyél egy követ a zsákból, majd balra robbantgasd ki az aknákat. Miután tiszta a terep mehetsz a madarakhoz. Amint megjelensz, kezdj el szaladni, de vigyázz a kép szélén le kell guggolnod, hogy átjuthass a következő képre, ahol megint csak vigyáznod kell, mert tele van aknákkal. Miután felügyeskedted magad a rejtekhely mögé, kezdj el imádkozni. Az alsó Slig belerohant az aknába, míg a felsővel menj át a baloldalra és ott minden ellenséget ölj meg. Semmisítsd meg a Sliget, majd menj oda te is és teleportáld el a mudokont, majd utána a jobboldalon magadat is.

"Slog Goes Boom" – 1 Mudokon: Azon a képen, ahol ez a szöveg jelenik meg a bogarak ábráján, tovább tudsz gurulni. Miután leráztad a kutyát el tudsz teleportálni. Amint megjelensz menj át jobbra, mássz fel a baloldali platformra és küldd el a Mudokont a madarakkal. Erre felébred a kutya, és alád mászik. Mássz a kutya helyére, mire ő is jön, de ugorj ki balra és lent fuss a portálba.

Slog megint – 1 Mudokon: Menj tovább az eset után, robbantsd fel a kutyát és ahol leesnél egy fél szinttel lejjebb, ott fordulj jobbra. Mássz le és használd a portált. Kezdj el futni a kutya elől, kapaszkodj fel az ajtóba. Menj be, mire megjelensz a háttérben. Imádkozz, hogy a mudokont elküld, majd balra nyisd meg a saját portálodat is. Már csak el kell futnod a kutya elől és vége.

PARAMONIAN TEMPLE

Gurulj kő, gurulj – 3 Mudokon: Amikor belépsz a templomba (ahol a sok ajtó van), rögtön a hozzád legközelebb eső lentibe szaladj be. Itt mássz fel a magaslatra, végy magadhoz egy húsdarabot és a fenti Paramiteokat intézd is el. Ha jobbra körülnézel látsz egy óriási követ. A gombra lépve tudod szabadjára engedni, nem kéne azonban az útjában állnod. Szóval miután elgurult, menj vissza a helyére és ott gurulj be egy láthatatlan lyukon. Oké, most már a bonusz rész következik. Miután megjelentél gurulj tova a csövön, majd ugorj fel a magaslatra. Dobj el egy húst, majd hívd magad után az egyik mudokont. Vissza kell rohannod az előző képre, megállítani a barátodat és gyorsan vissza a kis magaslatra. Innen még kétszer kell elismételned a procedúrát, majd ha már mindhárom barátod ott álldogál a madarak előtt, akkor imádkozz. Te is a madarakon keresztül jutsz vissza a pályára.

SCRABIAN TEMPLE

Csitt – 2 Mudokon: Amint megjelensz a Templom felé vezető úton (egy nagy kőtáblát kell látnod) gurulj el balra. Imádkozz, hogy a bonusz pályára kerülhess. Először is hatástalanítsd a bombát, majd szálldd meg a Sliget. Menj el vele balra és öld meg az ólukból kiáramló Slogokat. Semmisítsd meg a Sliget is, majd saját magad menj az előző képre. A fent mászkáló sárgaságot is öld meg, majd küld el a két mudokont is.

Liftezek – 3 Mudokon: A templomban a legalsó szinten a jobbszélső ajtóban nemcsak egy gyertya meggyújtása a feladat, hanem 3 mudokon is el van rejtve. A pálya elején a lifttel menj fel egy emeletet, majd a baloldalról csald el a Scrab-ot. A karral tudod leküldeni a liftet, így megszabadultál egyben a Scrabtól is. A baloldalon meghallgathatod a dallamot, de a lifttel lejjebb mehetsz. A madarak egy titkos részhez vezetnek. Itt a stratégia a következő: Szólítsd meg az egyik mudokont, hívd magad után, majd fuss át a baloldali képernyőre. Itt teleportáld el a madarakkal, majd vissza jobbra. Ezt még kétszer ismételd el, és a lenti madarakkal visszajuthatsz a pályára.

Mászóka – 1 Mudokon: A templomból a legalsó baloldali ajtón kell bemenned. Mássz le, majd fuss végig balra, és az ajtó előtt kapaszkodj fel. A gyertya még nem ég, de itt el tudsz gurulni balra! Imádkozz a madarakhoz, hogy egy rejtett részhez juss. Na, először is hívd el a mudokont a baloldali képre. A madarak ugyan elrepültek, de egyelőre nincs mit tenni. Menj vissza a jobboldali képre, ahol mássz le és még a Scrab előtt gurulj be a csőbe. Nyugodtan leeshetsz, ugyanis egy perem szélén kötsz majd ki. Mássz fel, és megint csak mássz tovább, de figyelj a moz-

gásérzékelő robotra. Fent imádkozz, hogy a mudokont elvigyék a madarak, te pedig a lent tudsz elteleportálni.

ZULAG 1

Egyke – 1 Mudokon: Azt az egyetlen egy barátodat a baloldalon lévő madarakkal juttathatod el, így kinyílik a lézerrel védett ajtó. Menj fel az ajtón.

Cselsorozat – 4 Mudokon: Itt fent azonnal kezdj el futni balra. Miután átfutottál vagy 3 képernyőn a pillérnél kapaszkodj fel, és szállדd meg az utánad rohant Sliget. Most lődd szét vele a kutyát és kezdj el visszafele menni. Lődd szét a megjelenő Sligeket, majd miután a szeletelőkön is túljutottál, addig lődd a kutyaólat, amíg az összes véreb ki nem pusztul. Most húzd meg vele a kapcsolót, majd megsemmisítheted a Sliget, és te is elkezdhetsz menni jobbra. Hívd magad után az embereket, majd a legvégén vissza velük a pillérekig. Állítsd meg őket, majd menj tovább egy képpel, ahol megkapod azt a tulajdonságot, hogy bombákat robbanthatsz fel. Előbb távolítsd el az útban lévő mudokont, majd robbants. Így ni. Az összegyűlt bandát a kép szélén szálló madarak szállítják el.

Bombák – 2 Mudokon: Haladj tovább balra. Ismét a tudásoddal robbantsd szét a Sliget a bombákkal együtt, majd menj vissza megint, hogy tovább tudj robbantani. Menj tovább balra és miután arrébb helyezted a mudokont: robbants! Hívd őt el jobbra, de egyelőre állítsd le itt fent. Te mássz le, húzd meg a kart és fentről hívd le a barátodat. Oké, most már elteleportálhatod mindkettőjüket.

Rejtett szoba – 3 Mudokon: Lépkedj tova a Sligeken és bombákon, majd megint kapaszkodj fel a pillérre. Öld meg a Sliget, majd húzd meg a kart és ess le a lyukon. Gyorsan be az árnyékba, majd lejjebb egy szinttel. Végy magadhoz egy bombát és öld meg a fenti Sliget. Szállדd meg a megmaradt Sliget és menj le vele a mudokonokig. Öld meg az alvó őröket, majd a Sliget is. Teleportáld el a három barátodat, te pedig a fenti madarakon keresztül jutsz vissza.

Két padlósúroló – 2 Mudokon: Rögtön a következő képen lesz 2 Slig. Öld meg az egyiket, majd a másikkal kezdj el baloldalra menni. Öld meg az összes ellenséget, majd a Sliget is. A két havert a baloldalon lévő madarakkal szállíthatod. Neked az ajtón kell még bemenned.

Gyere kutyus – 2 Mudokon: Miután fent elkezdtél menekülni a gaz kutya ellen, ismét a pillér fog elbújtatni. Szállדd meg az időközben megjelent Sliget és öld meg a kutyát, meg a baloldalon lévő két társát, majd saját magát is. Most baloldalon elteleportálhatod 2 társadat, de ahhoz el kell őket vinned a liftig, és ott is csak lent van rá alkalmad.

Hordók mögött – 2 Mudokon: Az előző helyen a hordó mögé állva le tudsz mászni. Végy magadhoz egy bombát, de ne használd, hanem szállדd meg a Sliget. Menj le vele és annyi embert ölj meg vele, amennyit csak tudsz. Most a bombával a maradékot innen fentről próbáld meg elintézni. Menj le, és a madarak eljuttatják a mudokonokat a megérdemelt helyre. Kell még egy bomba, hogy a fent posztoló Sliget hatástalanítsd.

Kampó – 2 Mudokon: Vissza jobbra, ahol, ha a hurokba megkapaszkodsz, kinyílik a föld, Ott ess le és rögtön vegyél is magadhoz egy gránátot. Állj a perem szélére és úgy dobd el, hogy lefelé célozz. Jó, az egyik Slig meghalt. Most szállדd meg a másikat és ess le vele. Lent tisztítsd meg a terepet, majd öld meg magadat is. Vidd le a két komádat és teleport. Te a fenti madarakkal jutsz vissza.

Ismét a hordók – 2 Mudokon: Mássz fel a pillérre és balra kell hogy haladj. Gyorsan ess le, mielőtt a Slig lelőne. Itt megint le tudsz mászni a hordó mögött. Gyorsan ess le, mert megöl a Slig. Egy rövid idő múlva leesik hozzád a barátságtalan látogató, tehát te kapaszkodj fel. Most már tudod irányítani, úgyhogy ess le vele és öld meg a maradékot, majd a teleport és a visszaút marad.

Hárman – 3 Mudokon: A legutolsó képernyőn baloldalt még vár rád 3 mudokon, akiket el kell teleportálnod.

Hordó, hordó, hordó – 2 Mudokon: Megint a hordó is benne van a pakliban, hiszen egy újabb rejtett hely. Szállדd meg a Sliget és öld meg a kutyát. Mássz le és gyilkold meg a másik Sliget, majd magadat is. Hívd le a két barátodat és teleportálj. Mássz ki és a jobboldalon lévő teleportal menj vissza a pálya végére és menj be az ajtón a Zulag 2-be

ZULAG 2

Aknák, bombák – 2 Mudokon: Menj be a jobboldali ajtón az elágazásnál. Itt ugord át a bombákat, majd lopózz el az alvó Slig mellett. Fent egy bombát végy magadhoz, majd lefelé célozva dobd rá a pallóra. Húzd meg a kart, hogy ráessen a bomba szeretett barátunkra. A maradékkal a baloldalon lévő aknákat robbantsd szét, majd küld el a mudokonokat. A lenti karral még hívd le a liftet, fent intézd el a Sliget és húzd meg a kart.

Kutyus – 2 Mudokon: Most a középső ajtó következik. Kezdj el futni a kutya elől, majd kapaszkodj fel a peremre. A Slig segítségével megölheted, majd magát a Sliget is intézd el. Menj tovább, és a csövön gurulj el jobbra. A bombaadagoló masinát használd ki, majd lopózz tovább. Mássz fel a peremre és célozd be az őrrobotot. Most megszállhatod a Sliget, akivel meghúzhatod a kart, megölheted a kutyákat és a baloldalon álldogáló másik Sliget. A két mudokont a madarak viszik el. Mehetsz vissza az elágazáshoz.

Shrykull – 5 Mudokon: Már csak a baloldali ajtó maradt lezáratlan... Szaladj is gyorsan végig egészen addig, ameddig csak tudsz. Itt fent rántsd meg a kart, majd gyorsan ess le, mert megölhet a Slig, amikor ő le akar jönni hozzád, te mássz fel a helyére. Költözz belé, majd balra a hanganalizátornál tudod kiengedni az elzárt mudokont. Még öld meg a másik Sliget, majd utána magadat is. A 3 mudokont egyszerre kell a madarakhoz vinned, hogy megkapd a Shrykull erejét. Menj fel a lifttel és fent is húzd meg a kart, majd nézz el jobbra. Itt imádkozz, hogy mindenki megsemmisüljön, majd a bejövő Sliget megszállva a jobboldalon álldogáló társát végezheted ki. Még szállítsd el a mudokonokat a madarakkal, aztán mehetsz a 3. részbe.

ZULAG 3

Gyilkológép – 3 Mudokon: Kezdjük a jobboldali lenti ajtóval. Először is menj el egészen a harmadik képernyőig, ahol kapaszkodj fel a párkányra és bújj bele a Sligbe. Most menj vissza vele balra és a kar segítségével engedd le a társait. Nyirbáld meg őket, majd magad is. Most már Abe-bel menj oda a dolgozó mudokonhoz, és őt is a kapcsolóval juttathatod le. A jobboldali képen a madarak tudják a dolgukat. Miután bementél az ajtón, végy magadhoz gránátokat, majd mássz le. Lent intézd el az egyik őrt, míg a másikkal kezdj el jobbra haladni. Ölj meg mindenkit, majd a kutyát vezényeld magadhoz és uszítsd rá a jobboldalon ácsorgó őrre. Most már megsemmisítheted a Sliget, menj oda a 2 társadhoz és teleport. Már csak a kart kell meghúznod és mehetsz vissza az elágazáshoz.

Aludj el szépen – 1 Mudokon: Maradjunk a jobboldalon, de most már fent játszunk. Először is mássz le a karhoz, majd miután meghúztad fel a magaslatra, annak is a közepére. Amikor a jobboldali gazfickó elindult az kijárat felől, te akkor ugorj. A következő képen rohanj tova, átugorva a szakadékot, majd utána nyomj egy ugrást a semmibe. Megkapaszkodtál a következő kép egyik peremén, húzd is fel magad. Várd meg, amíg a Slig kimegy a képből, hogy meghúzhasd a kart. Lejön a lift, menj is fel vele. Fent húzd meg a kart, és végy magadhoz gránátokat. Ezekkel szépen visszafelé haladva elintézheted az összes rosszfiút és a mudokont is elteleportálhatod az első képernyőn.

Nehéz – 6 Mudokon: Az utolsó helyiség a baloldali lesz. Először is ugord át a szakadékot, majd lopózz oda a gránátadó automatához. Végy ki gránátokat, de gyorsan ugorj fel a pillérre, mert felébredt a Slig. Amikor kiment a képből, mássz le és vedd is fel az otthagyott kincseket. Nézz el jobbra is, ahol dobd meg az őrrobotot. Szállדd meg a Sliget, majd húzd meg a kart. Öld meg a másikat is, meg magadat is, majd mássz le. Utána cikk-cakkban kell ugorgatnod, míg végül le nem érkezel az alsó szintre. Menj el balra és öld meg a Sligeket. Szintén balra kell menned, oda, ahol a kapcsoló áll. Húzd meg, majd gyorsan szaladj vissza a peremre. Itt megint csak öld meg az utánad mászó Sliget és a lifttel menj föl az otthagyott mudokonért. Még 3 társat szedj össze mellé, és együtt küldd el őket. Húzd meg a kart, majd menj vissza egészen a legalsó szintig. Itt jobbra még van egy képernyő a hordóesőn túl, ahol használhatod a tudásodat és megölhetsz mindenkit. Jobbra vár a maradék 2 társad.

ZULAG 4

Slog kennels – 5 Mudokon: Na ez nem lesz egy egyszerű menet. Először is mássz fel a bomba-automatán túlra is, ott is inkább jobbra menj. Miután bementél az ajtón, húzd meg a kart, de siess, hogy a leeső Slig elől még fel tudj kapaszkodni a pillérre. Itt vond irányításod alá és kezdj el jobbra menni. Ölj meg mindenkit, majd menj le a lifttel, ahol ugyanez a helyzet. Menj tovább jobbra és a sok sallang után lent balra fordulj. Öld meg itt is a Sliget, majd saját magad is. Most Abe-bel menj le a lifthez, ahonnan tovább jobbra. Itt lent gurulj át a kis résen és kapaszkodj fel a magaslatra. Húzd meg a kart és vidd el a mudokont az előbb látotthoz, így kettőt rögtön el is küldhetsz. Most már csak a hátralévő két Sliget kéne kicselezni. A bombaadó gép nemhiába van ott... Most menj be az ajtón, majd amint megjelensz kezdj el futni. Egészen addig, amíg fel nem tudsz kapaszkodni a mudokonokhoz. A bombák segítségével öld meg a rád ragadt kutyákat, majd lentről szállדd meg a Sliget. Öld meg vele a kapcsoló melletti lyukból kiözönlő kutyákat, majd miután meghúztad a kart, semmisítsd meg. A további 3 mudokont a pálya eleji madarakkal juttathatod el. Most menj vissza a legeslegelejére, ahol jobbra indultál. No, most menj balra. Az árnyékban lopózva kijátszhatod az őröket, majd menj be a fenti ajtón. Az itt következő résznél nem igen lehet elakadni, mert csak egy kis akció, a lényeg a nagy zöld gomb, amivel le lehet kapcsolni az áramot, majd távozni az ajtón.

Utolshow – 1 Mudokon: Na milyen érzés tudni, hogy már csak pillanatok választanak el a végétől? Oké, menj be az ajtón, s már csak 2 perced marad a gáz támadásáig. Ess le egy emelettel, majd még eggyel, de itt ne tovább mássz, hanem ugorj el balra. Így egy csomó időt spórolsz, mert rögtön egy karhoz esel, amit húzz is meg. Menj el balra, a szeletelőket kerüld ki, majd alul kell közlekedned jobbra, egy újabb karhoz. Ezzel aktivizáltad a liftet. Menj is balra, majd a lift segítségével le. Itt ugord át a bombákat, és lent hatástalanítsd a mudokont rejtő bombákat. Teleportáld el, majd a himbálózó kar segítségével jutsz le a főnökökhöz. Rántsd meg a kart és imádkozz, majd viseld a következményeket...

Összesen 99 mudokont mentettél meg!

BAGÓ PÉTER

Következő számunkban az Oddworld: Abe's Exoddus teljes leírásával folytatjuk.

NINTENDO 64 KÓDOK

ROGUE SQUADRON

Az alábbi kódokat a Passcodes képernyőn kell beütnöd:

RADAR - A radar újfajta elven fog működni, és mutatja a talaj kiemelkedéseit is
ACE - Nehezített játék
DIRECTOR – Beírása után egy fekete képernyőre kerülsz. Állj a "Back" pontra, majd lépj vissza. Ezután írd be a MAESTRO kódot. Most újra a fekete képernyőre kerülsz, de két új opciót is találsz ott.
CHICKEN – AT-ST lépegetős bonusz pálya bekapcsolása
HARDROCK – Luke új arcot kap (egy idő után!) a kezdőképernyőn
TOUGHGUY – Minden felvehető cucc nálad lesz
CREDITS – Készítők listája
KOELSCH – Egy Cadillac-et fogsz vezetni, ha a megfelelő küldetésben a V-Winget választod
FARMBOY – Néhány küldetésben választhatod a Millenium Falcont!
TIEDUP – A Falcon mögött rejtőzködik egy Tie Interceptor, amit akár vezethetsz is! Írd be a kódot, aztán a Falcon-nál nyomd felfelé a kart.
IGIVEUP – Örökélet
DEADDACK – Pályaválasztás
BLAMEUS – A producerek képei

Ha minden pályát SILVER medállal fejezel be, megkapod a Death Star Trench Run küldetést.
Ha minden pályát GOLD medállal fejezel be, akkor megkapod az eredeti HOTH csata küldetést.

SPACE STATION: SILICON VALLEY

A Zone Select képernyőn üsd be a Le, Fel, Z, L, Le, Balra, Z, Le kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült beütnöd a kódot. Lépj be bármelyik zónába, majd rögtön lépj is ki és láss csodát megjelent egy rejtett játék!

FORSAKEN

Minden küldetés - A "Press Start" képernyőn add be az A, R, Z, Fel, Fel, C-Fel, C-Fel, C-Le kombinációt.
Sérthetetlenség - A "Press Start" képernyőn add be az A, Z, Z, Fel, Balra, C-Balra, C-Balra, C-Le kombinációt.
Kegyetlen mód - A "Press Start" képernyőn add be a Z, Le, C-Fel, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Le kombinációt.
Őrült színek - A "Press Start" képernyőn add be az A, R, Balra, Jobbra, Le, C-Fel, C-Balra, C-Le kombinációt.
Őrült mód - A "Press Start" képernyőn add be a B, B, R, Fel, Balra, Le, C-Fel, C-Balra kombinációt.
Drótháló mód - A "Press Start" képernyőn add be az L, L, R, Z, Balra, Jobbra, C-Fel, C-Jobbra kombinációt.
Végtelen elsődleges fegyver - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: A, R, Z, Jobbra, C-Fel, C-Jobbra, C-Le, C-Le.
Végtelen energia - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: L, Z, Balra, Jobbra, Le, Le, C-Le, C-Le.
Végtelen Solaris - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: B, L, L, Z, Fel, Le, C-Fel, C-Fel.
Végtelen Titanis - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: A, B, L, Fel, Fel, C-Fel, C-Fel, C-Jobbra.
Végtelen másodlagos fegyver - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: B, B, Z, Balra, Balra, C-Fel, C-Balra, and C-Jobbra.
Megfagyasztott ellenfelek - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: R, Z, Jobbra, Jobbra, C-Fel, C-Balra, C-Jobbra, C-Le.
Egy lövéssel győzöl - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: B, B, B, L, R, Balra, Le, Le.
Enegria mód - A menüben kell beadnod az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Fel, Fel, Jobbra, Le, C-Balra, C-Balra.

KNIFE EDGE

Pályaválasztás: a STORY vagy TEAM módokban üsd be a következő kódot, akkor, amikor a pálya száma a képernyőn látható – mind a négy C lenyomva tartva+R szintén lent tartva, majd Jobb, Fel, Bal, Le a kereszttel.

TUROK 2

A kódképrnyőn írd be:

BEWAREOBLIVIONISATHAND - Minden csalás
STOMPEM – Nagy kezük lesz az ellenfeleknek
UBERNOODLE – Nagy fejek
LIGHTSOUT – "Blackout" mód
WHATSATEXTUREMAP – Másfajta textúrák
HOLASTICKBOY – Vékonyka ellenfelek
PIPSQUEAK – Törpe ellenfelek

PLAYSTATION KÓDOK

HEART OF DARKNESS

Legyen kikapcsolva a PlayStation. A kettes irányítón tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, majd kapcsold be a gépet. Várd meg, amíg betöltődik a játék, majd lépj az Optionsbe (gombok még benyomva). Itt lépj be a Load opcióba, ekkor már elengedheted a gombokat. Ott lesz a teljes pályaválasztás, akár képernyőnként is!

APOCALYPSE

Minden fegyver: Játék közben pauzálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Négyzet, Kör, Fel, Le, X, Négyzet kombinációt.

Teljes energia: Játék közben pauzálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Négyzet, X, Háromszög, Kör kombinációt.

Minden pálya: Játék közben pauzálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Háromszög, Fel, X, Le kombinációt

Sérthetetlenség: Játék közben pauzálj, majd tartsd nyomva az L1 gombot, és így add be a Le, Fel, Balra, Balra, Háromszög, Fel, Jobbra, Le kombinációt

SMALL SOLDIERS

Pályakódok:

Level 1 - X, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör, X
Level 2 - Négyzet, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, X
Level 3 - Kör, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, X
Level 4 - Háromszög, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X
Level 5 - X, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Háromszög, X
Level 6 - Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X
Level 7 - Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Háromszög, X
Level 8 - Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, X
Level 9 - X, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, X, Négyzet
Level 10 - Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet
Level 11 - Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, X, Négyzet
Level 12 - Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Négyzet
Level 13 - X, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet
Level 14 - Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet

Minden fegyver - Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, X, Négyzet, X
Sérthetetlenség - Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Kör, X, Négyzet, X

FORSAKEN

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni:
BUBBLES - Engedélyezi a csalásokat
THEFULLMONTY - Fordított pályák
IAMZEUS - Sérthetetlenség, összes fegyver, végtelen lőszer, végtelen lőszer
TITSHOOT - Összes motor választható

MDK

Pályaválasztás - A főmenüben add be a az L1+L2+R1+R2 folyamatos nyomva tartása mellett az alábbi kombinációt: Háromszög, Fel, Háromszög, Kör, Jobbra.

PAX CORPUS

Pályakódok:
Prison - BIDYE
Temple - KNUTW
Space Lab - BENYO
Rocket Silo - CODFEL

Már nem pályakódok, de szintén a Password képernyőn kell beírni őket:
Végtelen fagyasztás - HITTT
Végtelen energia - NOHIT

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Pályaválasztás: A főmenüben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Le, Fel, Balra, Jobbra, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Le, Fel, Balra, Jobbra kombinációt

Az összes mozi: A főmenüben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, Kör, Fel, Le, Balra, Jobbra kombinációt

Sérthetetlenség: Játék közben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Kör, Háromszög, Négyzet, X, Le, Le, Le, Kör, Háromszög, Négyzet, X kombinációt

Pályarészlet átléptetése: Játék közben tartsd lenyomva az R1 gombot, majd add be a Kör, Kör, X, X, Négyzet, Négyzet kombinációt

SHADOW GUNNER

A főmenüben tartsd lenyomva a Select gombot, majd gyorsan üsd le a Háromszöget háromszor. Utána már az újonnan megnyílt Cheat menüben tevékenykedhetsz.

Halhatatlanság: Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, X, X

Láthatatlanság: Négyzet, Háromszög, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Háromszög

Super Gun: X, Kör, Háromszög, X, X, Kör, X, Négyzet

Lenti nézet: Háromszög, Háromszög, X, X, Négyzet, Kör, Négyzet, X

Pályaválasztás: Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Kör, Négyzet

TOCA 2

Az alábbi kódokat a vezető nevének kell megadnod:

MINICARS – Micro Machines nézet
LUNAR – Alacsony gravitáció
LONGLONG – 40 körös verseny
PUNCHY – Nem eshetsz ki a bajnokságból
BANGBANG – A Battle mód szabályai érvényesek a Challenge módban
TECHLOCK – Bonusz pálya
DUBBED – Könnyebben sérülsz
ELASTIC – Elnyújtja a pályát
TRIPPY – Elmosott hátterek
JUSTFEET – Csak a kerekek látszanak
FASTBOY – Turbó mód

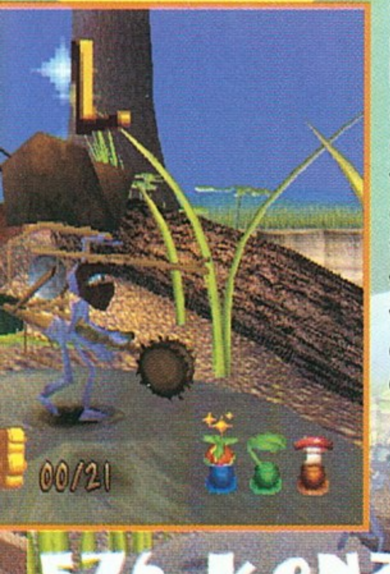
romszöggel a tarsolyodban lévő növények fajtáit változtathatod. A Select-tel tudod lehívni az információs képernyőt, ahol láthatod, hogy hány életed van, mennyi az energiád és hogy miből mennyit szenvedtél össze (ezekről az alábbiakban bővebben is olvashatsz). Az L1 gombot folyamatosan nyomva tartva behívhatod a nézelődő üzemmódot, mert amelyik irányba csak akarod Fürge körül fog nézni.

NÖVÉNYHATÁROZÓ

Fő tevékenységed a túlélés lesz. Ehhez pedig elengedhetetlenek a jó reflexek, és a jó fegyverek. A fegyverek és amúgy az egész élet alapja a magok. Ezt a filozófiát követi a játék, mert apró hősöd a különböző virágokat, illetve növényeket termeszthet. Ehhez két dolog szükséges. A mag és a tudás. A magot viszonylag könnyen megtalálhatod, keressd a nagy barna bumszlit. Ebből is kettő van, a mozdítható és



a nem mozdítható. Amelyik egy picit be van ékelődve a földbe, azt felejtsd el, mert egy hangya számára túl nehéz lenne, de ami szabadon hever, azt el tudod cipelni. Ami még szükséges egy növény előállításához, az a tudás. A tudást pedig egy érme formájában találod meg. Eleinte csak alacsonyabb szintű növények jelennek meg, mint a gomba, vagy a levél, ami magasabb helyek elérést segíti. Utána jönnek a lövések. Alapból végtelen számú eperrel dobhatod meg az élővilágot, ami két dolog miatt is körülményes. Egyrészt nagyon sokat kell dobnod, hogy meghaljon egy arra bóklászó pók, vagy darázs, másrészt nem minden bogár érzékeli apró lövéseidet. Ekkor jönnek képbe az erősebb eprek. A lila, a kék, valamint a zöld eprek már az erősebb állatokat is két vállra fektetik. De még mindig nincs vége a növényeknek, mert vannak még pusztító fajták is, amik szintén az ellenségeidet ölik.





FLIK, GRAIN, GOLDBERRY - MIKET MAKOGSZ?

Sajnos a játék legnagyobb hátránya, hogy angol. Ez nálunk nagyobbacskáknál még nem is lenne probléma, de sajnos egy kisebb emberke ezt nem értheti. No, sebaj, majd én elmagyarázom, mi fán terem az a spanyol viasz...

Szóval Fürgével magokat kell szedegetned. Minden pályán 50 ilyen mag van, addig ne is menj ki, amíg meg nincs az összes (kimenni az áfonyával jelzett tábláknál lehet). Azt, hogy éppen hányadán áll a számláló a kép bal alsó sarkában láthatod. Azután ott van a bűvös Flik szó. Flik, azaz Fürge – ez Te lennél. Szintén minden pályán el van rejtve valahová a 4 db betű. Ha megtaláltad őket 1 élettel gazdagodhatsz. A következő gyűjtögetnivaló, az ellenségek. Két módon lehet begyűjteni a szükséges "aranyáfonya" mennyiséget. Van egy gépezet, amellyel neki lehet rontani a mező lakóinak, s akkor máris egy lélekkel gazdagodtál. Azt, hogy összesen mennyi kell a kép alján, középen láthatod. Igen ám, de van, hogy a szerkezet nem mindenhová jut el. Ilyenkor lép a képbe az aranyszínű áfonya, amivel megdobálva az állatokat azok szintén a tieid lesznek. És ha mindhárom tényezőből megvan a maximum, akkor kapsz egy speciális dolgot, egy extra animációt!



"A VIDEÓK MINŐSÉGE LÁTTÁN A VÉR KEZDETT MEGHŰLNI BENNEM"

A Disney-nek köszönhetően a játék átvezető képsorai a filmből lettek kiollózva, mégpedig szám szerint 36 db! Ez, kb. 20 percnyi felhőtlen szórakozást ígér. Persze ebből 17 csak akkor elérhető, ha tökéletesre teljesítetted a játékot! Egyébként ezt a megoldást nagyon tudtam díjazni, mert végre felfedezték azt a programozók, hogy ha szegény játékos szenvedett egy fél órát a pályán és mindent megtalált, amit csak lehetett, akkor azt illene jutalmazni. Szóval tényleg minden elismerésem!



OSZTÁLYZAT

Hogy mi a véleményem a Bug's Life-ról? Ha a cikkből nem derült volna ki egyértelműen – csak pozitív dolgokat tudok említeni. A grafika nagyon szép, nagyon színes, a kezelésben nem voltak hibák, a hangok pedig végleg elvarázsoltak. Már az aláfestő zene hallatán is éreztem, hogy itt baj lesz, mert ezt fogom dúdolni egész nap – és tessék, nézzétek csak meg az első sort... Szóval jó a zene, de a hangok is nagyon frankók. Fürge egész végig beszél – és egyáltalán nem hülyeségeket! Mindig egy megfelelő kommentárt fűz a történtekhez, és ha elakadtam, akkor elég volt odafigyelnem rá, mert máris a megoldást mormolta magában. A szavatosságot tekintve is majdnem ez a csúcs, mert több hét játék után is csak épphogy a végére értem, ahol aztán megint csak meglepődtem, mert volt egy kis meglepetés is... Szóval ezt most nem árulom el, de hidd el, minden pálya felér egy meglepetéssel. Aki látta a filmet annak külön öröm lesz, hogy ugyanazokat a szereplőket látja viszont, és ugyan azokat a feladatokat hajthatja végre. (Gondolj csak vissza, amikor Fürge egy szál virágba kapaszkodva repüli át a folyómedret, vagy amikor Atta hercegnő Fürgével repül, vagy amikor a cirkuszi társulat segít a madár megépítésében. És ez csak pár példa volt mindabból, amit a játékban is ugyanúgy meg kell csinálnod!) Egy hibája azonban mégis akad a játéknak. Bármennyire is profi, bármennyire is ász minden téren, azért csak egy bizonyos korosztálynak szól. És ezek az óvódások, illetve kisiskolások fogják csak bizonyára értékelni, mint ahogy a mozifilmet is: Ujjongva, mert marha jó.

Bagó Péter



A BUG'S LIFE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDENT TUD, AMIT EGY FILMADAPTÁCIÓNAK TUDNIA KELL ÉS MÉG ANNÁL IS TÖBBET
× CSAK GYEREKEKNEK!

92%

MEGAMAN KALANDJÁTÉK FŐSZEREPLŐ LETT!

MEGAMAN LEGENDS





Emlékszem rá, amikor jó pár évvel ezelőtt megkaptam az első kis Nintendomat. Ezen a fantasztikus gépen volt egy marha jó játék, amely az első pillanatban kedvencemmé vált, ez volt a MegaMan. Elképesztően sokat nyüstöltem ezt a programot. Később Game Boy-ra, majd SNES-re is jelentek meg MegaMan játékok, amelyek szintén a kedvenceim közé tartoztak – lényegében a MegaMan sorozat a videójáték történelem egyik leghosszabb és legjobb sorozata, akciójátékok között nálam mindig is az élen volt. PlayStation vonatkozása is van a dolognak, mivel több játék is megjelent már a főszereplésével. A legutóbbi MM játék, amire a rajongók vártak a MegaMan Legends most végre megjelent. Mint arról már korábban hírt adtunk, a MegaMan Legends szakít a hagyományokkal, és nem akciójáték, hanem kaland/RPG, valamint immár MegaMan is belép a "harmadik dimenzióba".



VÍZI VILÁG

Egy olyan világban járunk, ahol hatalmas tengerek borítják a földet. Az emberek a tengerek felett (repülő masinákon) illetve apró szigeteken élnek. A lakosok ebben a világban a túléléshez egy ősi technológiát használnak, mely energiával látja el őket. Ezek az ősi romok a tengerek, valamint a föld alatt találhatók, így csak egy kis csapat vállalkozik rá, hogy előhozza az embereknek a leleteket – nevük "Diggers", azaz Kutatók. Ők tehát ellátják energiával az emberiséget, ám lassan az energiaforrás kezd kiapadni – ha ez megtörténik, az az emberiség pusztulásával is járhat. Több év után kiderült, hogy a Kutatóknak az a célja, hogy végre megszerezzenek egy ősi legendás kincset, a Mother Lode-ot. Ezzel az óriási kinccsel olyan forrást lehet biztosítani, amellyel soha többé nem kell félni az embereknek attól, hogy kifogynak az éltető energiából. Így a Kutatók bejárták az egész világot, hogy megtalálják a kincset és segítsék az embereket. Egy napon egy nagyszerű Kutató, Barell Casket talál egy kis bébit az ásatásai során. A gyereket Mega-Man-nek nevezi el, és az unokája, Roll mellé fogadja, mint a saját fiát. Tizennégy év telik el, ám egy napon Roll szülei eltűnnek egy expedíció során. Mega-Man és Roll – akik időközben jó barátok lettek – elhatározzák, hogy fényt derítenek Roll szüleinek rejtélyes eltűnésére, és megtalálják a nagy kincset a Mother Lode-ot. Körülbelül ennyi az előtörténet, hogy hogyan alakul MegaMan és Roll sorsa – de a Kutatók valódi célját már csak a játékból tudhatjuk meg!



MINDEN KEZDET NEHÉZ...

Sajnos a játékban semmiféle intrót nem találunk, így a fentebb említett történetet csak szövegesen "élvezhetjük". Miután lement a dolog a főmenüben a szokásos dolgokat találjuk, azaz folytathatjuk a régi állásunkat (Continue), kalibrálhatjuk a beállításokat (Options), valamint új játékot is kezdhetünk (New Game). A játék, mint már mondtam 3D-ben játszódik. A szokásos MegaMan-es feladatokon, azaz a lövöldözésen kívül a programba egy csomó kaland elemet is beépítettek. Ez azt jelenti, hogy immár beszélgethetünk, mehetünk boltokba, ahol felszereléseket vehetünk, tehát pénzt is kell gyűjtenünk. Mielőtt rátérnék a kezelésre, nézzük milyen ábrák találhatók a képernyőn. A balalsó sarokban van az életcsíkunk, míg a jobb alsóban a speciális fegyverünk mennyiségét jelző sávot láthatjuk. Az életcsíkhoz csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy tulajdonképpen van egy páncélunk, ami ha megsérül, akkor tudnak minket sebezni, egyébként a páncél automatán "gyógyul" – ha elfogy, akkor végünk! Amikor éppen harcolunk, a bal felső sarokban van az automata térkép, ami mutatja a bejárt területeket. Az irányítás elég egyszerű, csak azt sajnáltam, hogy nincs analóg támogatás, ami pedig egy ilyen 3D-s játéknál elvárható. A Négyzettel lőhetünk. A Háromszög a speciális fegyvereket aktiválja (ha van). Az X-szel ugorhatunk, ezen kívül az X+iránnyal kapus módjára vetődhetünk. A Kör az ajtónyitás és a beszélgetés gombja. A Kör+irányokkal sétálhatunk. Az L1-R1-el pedig oldalazni lehet, ami nagyon fontos. Az R2+iránnyal körülnézhetünk. A Select-tel a térképet vehetjük elő egy kicsit nagyobban,





egyébként ha nem harcolunk, akkor is használható (mondjuk a városokban). A Start-tal juthatunk az Inventory-ba. Fent van az életcsíkunk, a pénzünk, és a játékidőnk. A Normal Items a szokásos használati tárgyakat jelöli, például öngyógyítások, speciális energiapótlók és minden más tárgy is ide kerül. A Special Items a speciális tárgyakat jelöli, itt vannak azok a tárgyak, amelyek használatáról nem mi döntünk, hanem a játék során automatikusan felhasználásra kerülnek. A Buster Parts-nál fegyverünket erősíthetjük, pontosabban fejleszthetjük. Az Equip-pel rakhatjuk fel a cuccot, a Sort-tal pedig berendezhetjük felszereléseinket úgy, hogy mi fejlődjön. Fejleszthetjük a támadó erőt (Attack), az energiát (Energy), a



távolságot (Range), és végül a tüzelés gyorsaságát is fokozhatjuk (Rapid). A Special Weapons-nél a speciális energiánkat fogyasztó fegyvereket rakhatjuk használatba, illetve vehetjük le. A játék során rengeteg tárggyal és fegyverrel fogunk találkozni, melyek közül a van négy extra is, ezekért nagyon meg kell küzdeni. Szerezhetünk majd a sisakot (egyébként MegaMan sisakban néz ki igazán "MegaMan-esen", és ha rendelkezünk ilyennel, nehezebb megsebezni), mellényt (ezzel a páncélzata nő), új "lábat" (nagyobbat lehet ugrani), és van még egy negyedik is, amivel azt hiszem, erősebbet lőhetünk. Az Options-ben a beállításokat találjuk, Close-zal kiléphetünk.



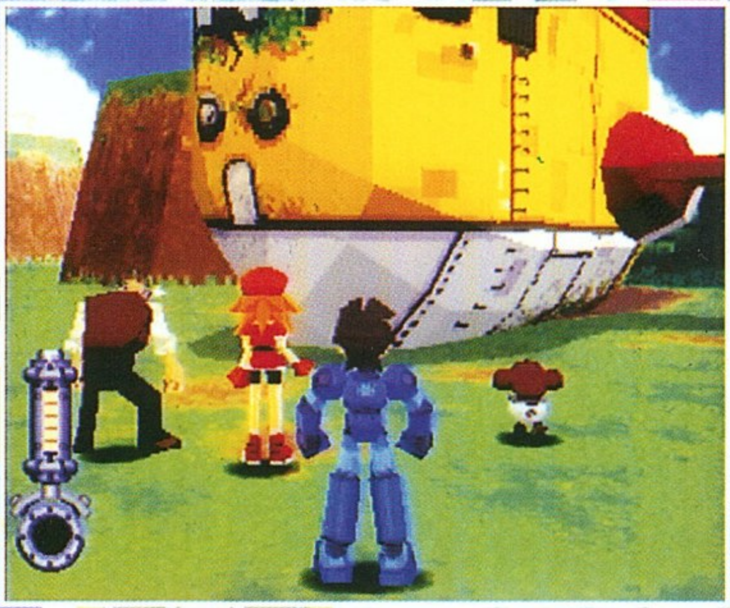
BARÁTAINK ÉS TIPPEK

Természetesen kalandjaink során sok-sok barátot is szerezhetünk. Az első és legfontosabb Roll, akitől a későbbiekben fegyvereket és tárgyakat vehetünk. Ha van olyan fegyver, amivel esetleg nem tudunk mit kezdeni, akkor vigyük el hozzá, ő majd segít használni, valamint nála tuningolhatunk is. Fegyvereket egyébként máshol is vehetünk a történet során. Barrel – Roll nagyapja – is fog segíteni egy csomó alkalommal. A legfontosabb segítőtársunk a kis mechanikus robot, Data lesz. övele már több mindent is csinálhatunk. Először is feltölthetjük nála az energiánkat (a speciális fegyver működéséhez szükségeset is) a Recharge Energy-vel. A Save-vel menthetünk, gondolom ez nem szorul különösebb magyarázatra. A Tell me... pontnál kérhetünk felvilágosítást több dologról is. Először is, ha épp mondjuk nem figyeltünk, megkérhetjük, hogy mondja el, épp hova is kellene elmennünk (What should I do now?). Ezen kívül a játék során többféle dologról kérhetünk tőle infókat, például a fegyverekről, mentésről stb. Nos ők voltak a legfontosabbak. A játék véleményem szerint elég könnyűre sikerült – talán a legkönnyebb MegaMan, ami eddig megjelent – a legnagyobb problémát a főellenségek jelenthetik. A legjobb taktika ellenük, ha oldalazunk, és persze lövünk. Hogy biztos legyen a győzelmünk, mindig szerezzünk öngyógyításokat, és ha megsérült a páncélunk ne kötözködjünk, hanem meneküljünk és várjuk meg, amíg pajzsunk visszaáll. A játékban elakadni sem nehéz, ha netán nem tudnánk mit kell csinálni, forduljunk Datához, ő majd felvilágosít. Ha harcolni kell és fogyóban az energiák, öljünk le néhány kisebb ellenfelet, mert sok esetben energiapótlókat (kis kristályokat) és pénzt hagynak maguk után, sőt esetleg még fegyvereket is találhatunk. A labirintusokat is kutassuk át, mert a dobozokban extra felszerelésekre és pénzre lelhetünk. Soha ne felejtsünk el bevásárolni és fejleszteni MegaMan-t, néha a jó felszereléseken múlik egy-egy ellenfél legyőzése!



ÖSSZEGZÉS

A MegaMan Legends kapcsán eléggé vegyes érzelmeim voltak. A játék alapkoncepciója nem rossz (soha nem volt még ilyen MM játék), ám a megvalósítással van néhány gond. Először is MM játék még soha nem volt ilyen gyerekes. A játék



története ugyanis bármennyire is ötletes, egyértelműen az alsóbb korosztálynak szól, jobb lett volna kicsit komolyabb sztorit kitalálni. Szerintem viszont az alsóbb korosztály számára kicsit bonyolult lehet játék, ami a viszonylag sok angol szövegnek köszönhető, nem beszélve arról, hogy egy 10 év alatti gyereket nem igazán köt le tárgyak gyűjtögetése és a fegyverek vásárolgatása. A nagyobbak pedig a történet miatt nem fogják isteníteni a stuffot. Persze ez nem azt jelenti, hogy az MML rossz lenne – egy cseppet sem, csak nem tudom eldönteni, kinek készítette a Capcom ezt a progit – bár valószínűleg az igazi MM rajongóknak unikum a játék. Az anyag amúgy tényleg nem rossz, tetszett az akció menete és lényegében a történet sem gagyi, ráadásul még hosszú is. A grafika némely esetben kifejezetten látványos (máskor meg igen sivár), de kár, hogy néhány helyen átlátszanak a falak és van némi köd effekt is. Az viszont tetszett, hogy városok és a pályák nagysága óriási, és ráadásul a városokban az élet is zajlik, megy a forgalom – ha kiállunk egy száguldó autó elé, az kíméletlenül elüt minket. Az emberek, utcakölykök, rendőrük végzik dolgukat, egyszóval aktív a környezet körülöttünk. A főellenségek jól néznek ki, jól mozognak, és szerencsére nem túl nehéz legyőzni őket (csak meg kell találni ellenük a taktikát), így a játszhatóság is elvan találva (igaz, van egy-két ellenfél, melyeknél izzadni fogunk). A játékmenet változatos, a feladatok érdekesek, és nem is unalmasak. Valahol meg kell találni, vagy el kell pusztítani valakit, esetleg meg kell védeni egy-egy objektumot A zenék illenek a játékba, igaz nincs túl sok belőlük, a hangeffektek pedig egész jók. A MegaMan Legends tehát nem egy rossz játék, akik szerették a kis kék robotot, azok feltétlenül próbálják ki. De akik csak egy jó RPG/kaland-akció játékra vágynak, azoknak sem rossz választás. És végül egy jó hír azoknak a MegaMan rajongóknak, akik inkább a hagyományos akció stílusú MegaMan-t csípik. Nem maradunk MegaMan játék nélkül a közeljövőben, hisz Amerikában már megjelent a MegaMan X4.

Veres Miki



MEGAMAN LEGENDS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1-5 MEMÓRIABLOKK

✓ ILYEN MEGAMAN JÁTÉK MÉG NEM VOLT, VÁLTOZATOS JÁTÉKMENET
× KICSIT GYEREKES

85%

GAME BOY™ COLOR

Emlékszem, még valamikor '92 tájékán jött be az úgynevezett Gameboy őrület. Minden srác/csajszi egy ilyen kis szürke masinával a kezében szaladgált és megszállottan nyomkodta a gombokat. Talán az volt a vonzó az egészben, hogy cserélhető kazetták segítségével olyan játékkal játszhattunk, amilyennel csak kedvünk tartotta. Aztán napjainkra odáig jutott a Nintendo, hogy több mint 450 programjuk kapható. Amúgy zárójelben jegyezném meg, hogy az egész Nintendo céget ez a Gameboy mizéria tartotta életben, hiszen sem a SNES, sem pedig az N64 nem volt az a kifejezett "feneketlen pénzeszsák".

1998 decemberében azonban bomba robbant végre Magyarországon is. Szerencsére a rendőrségnek nem kellett beavatkoznia, mert a bomba a Gameboy Color személyében érkezett. És, hogy mit is tud ez a kis szerkezet – elmondom azonnal!

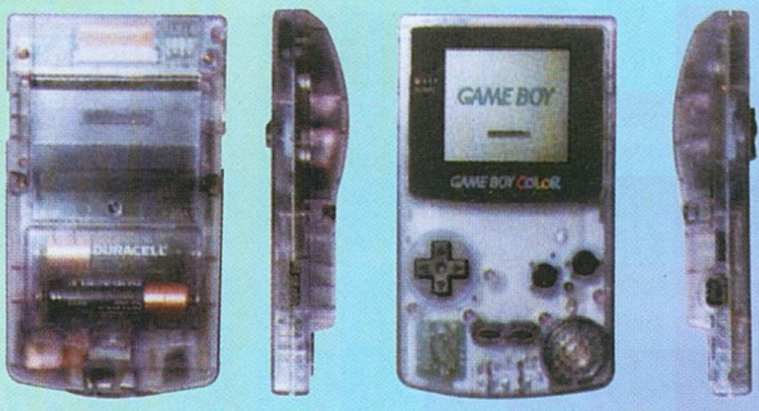


Van itt valahol egy kis táblázat a technikai adatok búvárainak, de akiknek ez nem sokat mond, megpróbálom érthető nyelvre lefordítani. Kezdjük ott, hogy a "Színes" (az egyszerűség kedvéért hívjuk csak így) pontosan fele akkora, mint elődje (ez már önmagában is vonzó tény, hiszen egy apró zsebben is elfér). Ezzel egyetemben csökkent az elemek száma is, hiszen már csak 2 db ceruza kell bele! A Nintendo 10 órára vállal garanciát, de ami a poén: én 24 órán keresztül folyamatosan nyomtam, és még azután is csak épp meg-megpislant az elem feltöltöttségét jelző lámpa. Azzal szemben, hogy minden csökkent, a színek száma egyenesen "megharminckettőezresedett", hiszen a Színes ennyi színből tud kikeverni ötvenhatot, amit egyszerre ki tud jelezni. Aki szemügyre vette egy kicsit alaposabban is a készüléket, felfedezhetett egy kis infra portot a gépezet tetején. Ha teszem azt két Színest fordítasz egymással szemközt, akkor akár link-kábel nélkül is játszhattok egy játékkal ketten! Viszont, ha egy régi Gameboy-t szeretnél kötni az új géphez? Akkor sincs semmi akadály, csak a már említett link-kábelre lesz szükséged. Most joggal kérdezhetnéd, hogy mi lesz a régi kazettáiddal? Ha megnézed az újakat láthatod, hogy teljesen megegyezik a régivel, vagyis ebből következően a színes lejátssza a régi kazettákat éspedig 10 színben! Ám ha megtartod a régi masinádat, és egy új játékot veszel bele, akkor se történt semmi, mert a régi gép szintén kezeli az új egységet.

A kis gép (azért írjuk már le végre egyszer a nevét rendesen: Gameboy Color) tehát decemberben debütált hazánkban és azt hiszem az eddigi eladási statisztikák szerint megéri, hogy a jövőben a Konzolban is foglalkozzunk a témával. Na persze nem minden hónapban, de ha megjelenik valami frankó anyag, akkor azonnal írhatunk róla. Sőt, az sem elképzelhetetlen, hogy régebbi játékokat is bemutatunk és a Kód-X-ben is lesz hely 1-2 izgalmas csalás leközlésére. Addig is kukkantsatok át a szemközti lapra, ahol a már kapható játékokat teszteltem az elmúlt hónapban és elmondhatom: Color Gameboy fertőzött lettem...

Bagó Péter

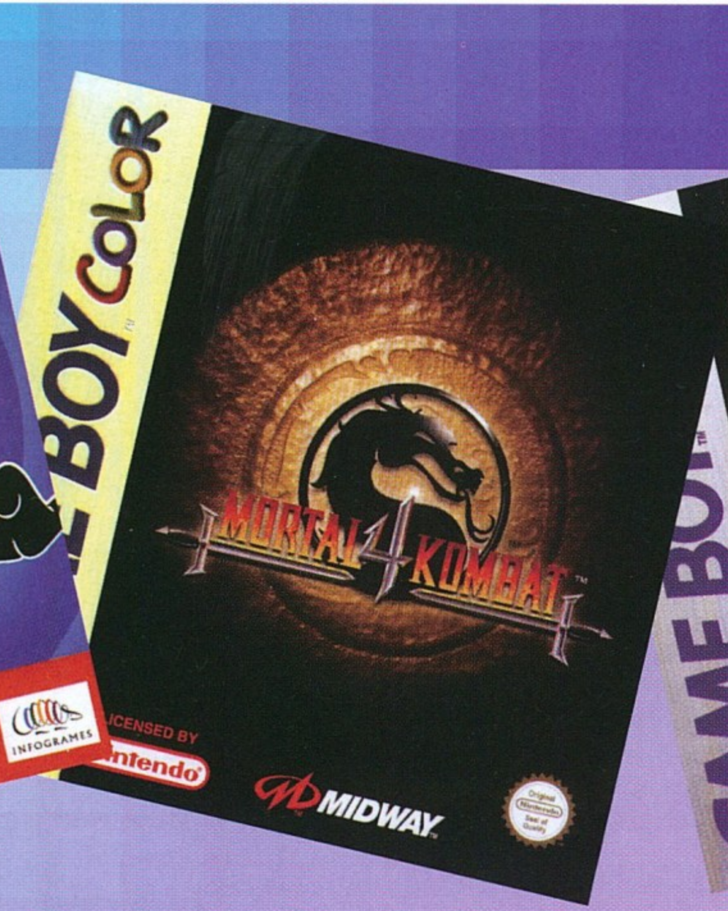




TECHNIKAI ADATOK

Megnevezés:	**Gameboy Color**
Megjelenés:	**1998, december**
Ár:	**21, 900 Ft (az 576 Shopokban)**
Szín:	**Lila (Amerikában még van átlátszóban is, de további színek is várhatók)**
Méret:	**133x78x28mm**
Processzor:	**8 MHz Z80**
Képernyőfelbontás:	**160x144**
Színmélység:	**32000 szín, ebből 56 egyszerre megjeleníthető**
Zene:	**4 csatornás FM Sztereó**
Sprite-ok:	**40 - 8x16, 8x8**
Pixelek:	**512 a 16K Video RAM segítségével**
Kártya mérete:	**256 KBit - 16 MBit a régi játékok használatára. A ROM 32MBit, a RAM pedig 64KByte felett van.**
Kompatibilitás:	**MINDEN régi kártyát tökéletesen kezel 10 színben!**







TUROK 2

"Na, álljunk meg egy pillanatra" – ez volt az első gondolatom e Gameboyos cím láttán. Turok 2? Aztán persze megvilágosodott az elmém és a kazi betöltődése után rájöttem, nem az N64-es átiratról van szó, hanem egy oldalnézetet használó akció-platform progiról.

A grafika ennél a játéknál már szépnek mondható, de azért nem ez lesz a legfőbb szempont. A nagy indiánnal először a városból indulunk el, ahol eleinte fegyver nélkül kell kikerülni az embereket az utcán. A későbbiek során szert teszünk egy tőrre, amit azután már aktívan használnunk is kell. A pályákon az a lényeg, hogy az összes ellenséget megölve a két pózna között lévő teleportáló egységbe lépjünk. A továbbiakban egyre erősebb fegyverek és ellenfelek kerülnek utadba, még főellenségek is lesznek.

8 pálya, óriási kihívás, több óra játékidő jellemzi az anyagot.



LOONEY TUNES TWOUBLE!

Az Infogrames cég volt az, akiknek talán sikerült egy jó üzletet tető alá hoznia. Mármint olyan szempontból, hogy a Warner Bros. féle rajzfilmfigurákat szabadon felhasználhatják minden játékukhoz. Több se kellett a bátor programozóknak, rögtön nekiláttak vagy 6 projektnek, amelyből 1 már napvilágot is látott.

Személy szerint ez az a játék, amiben végre megtaláltam azt, amit eddig sokáig kerestem. A történet főszereplői Szilveszter és Csőrike, vagyis a cicus és a madárka. Akik valamennyire ismerik a rajzfilmet, azok tudják, hogy szegény macska akárhányszor is próbálja elkapni az apró madarat, az valamilyen módon mindig elmenekül. Ilyenkor magamban mormogtam, hogy én így, meg úgy elkapnám, aztán megjött a megoldás, mert a Twouble!-ban végre Szilvesztert irányíthatjuk.

A kazetta 5 pályát tartalmaz, ezeket további két részre is oszthatjuk. Van ugyanis egy 2D-s oldalra scrollozó rész, ahol Csőrike után nyargalászunk, majd végül befutunk egy házba. Itt aztán vált a kép, s immáron teljes 3D-ben találjuk magunkat. Itt már egy kicsit több magyarázni való van. A kezelés ugyan nem nehéz, ám van 1-2 apró trükk amit nem árt tudni. Az A gombbal ugorhatsz, a B már több dologra is használható. Ha ráállsz egy tárgyra és megnyomod a gombot, máris felvetted. Ha megnyomod újra, eldobhatod. Van ott azonban két egymásba forduló nyíl. E nyíl segítségével tudsz tárgyakat kombinálni. Például két párnából tudsz csinálni egy rugót, hogy aztán átugord a nagyobb magaslatokat.

Az ellenségeket nem tudod lefegyverezni, csak kikerülni, vagy némelyiket elcsalogatni mondjuk egy csonttal.

A játék tehát kellemes, Password-ös megoldású, szép a grafikája is, csak hát egy kicsit rövid.



MORTAL KOMBAT 4

Amióta Mortal Kombat van, azóta mindig volt egy Gameboy átirat is. Természetesen a negyedik epizód sem maradhatott ki a sorból, ami első pillantásra talán még jónak is tűnhet. De csak első pillantásra...

A kártyára 9 választható karakter fért rá, közülük 1 azonban még nem választható. A pályák közül majdnem az összes megtalálható, de nem kell valami kolosszális grafikára számítanunk. A speciális mozgások száma is lecsökkent kettőre, míg kivégzésből mindenki egyet hajthat végre. Itt jegyezném meg, hogy ilyenkor egy kis animációt láthatunk a vérengzésről. Sajnos csak ilyenkor, mert a játékban nincs semmi brutalitás, hacsak az nem, hogy verekedős játék. A véleményem a játékról nem jó, mert rengeteg mindenben csalatkoznom kellett. Még a digitalizált hangok sem dobtak fel, mert az aláfestő zene hallatán majdnem eldobtam a gépet...

Amikor odaálltam az 576 KByte Shop "Laci bácsi" nevezetű eladója elé, gúnyos mosollyal adta át a kazettát, szája szélén pedig ezt suttogta: "Ennél még az első rész is jobb volt..." Hallgassatok Laci bácsira...



RATS!

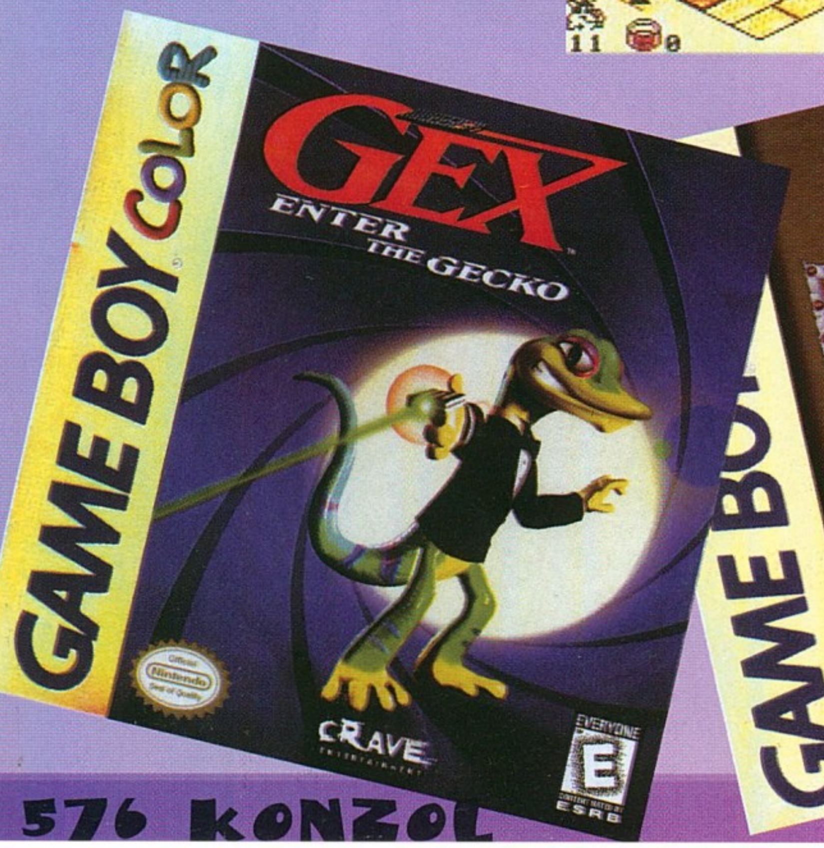
Napszemüveg? Megvan. Pisztoly? Megvan. Óriási étvágy? Megvan. Lazaság? Megvan.

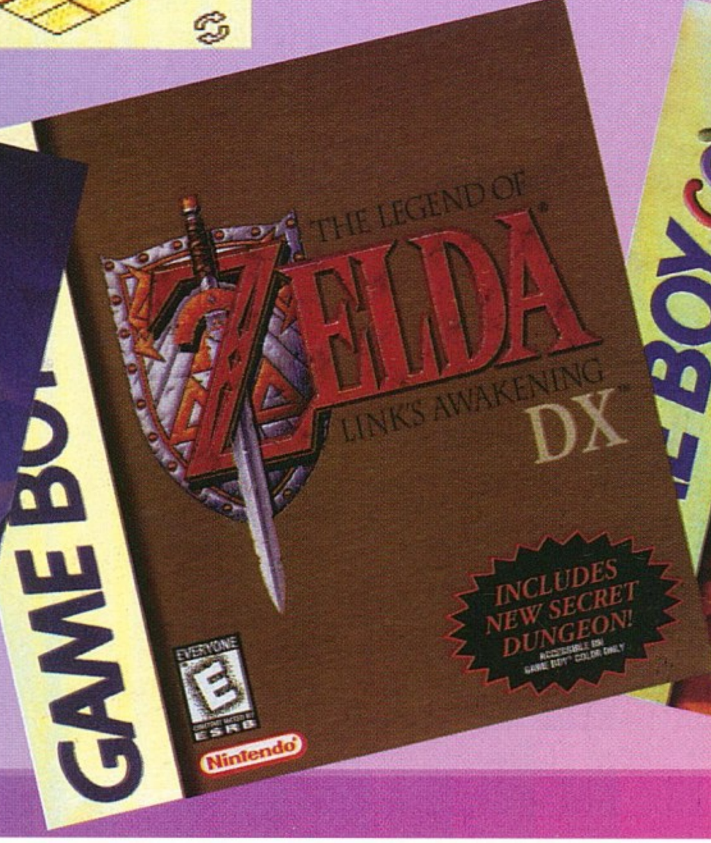
Ezek a jellemzői az egyik legfurább GBC játéknak a Rats!-nek. A főszereplő egy patkány, Mr. Rez, aki a gengszterek gengsztere. Egyik nap arra ébred, hogy nincs értelme életének, így leteszi a fegyvert és új életet kezd. Ez viszont nem tetszik a helyi keresztapának Marlon Mozzarellának, mert pont az ő szépséges lányával történt meg az eset, hogy új életet kezdtek vele és a kedves férj lelépett. A mérges apuci bérenceivel hozatja vissza lányát és mi meg hoppon maradunk. Ez nem mehet tovább, így hősünk felkerekedik és elindul élete értelme után.

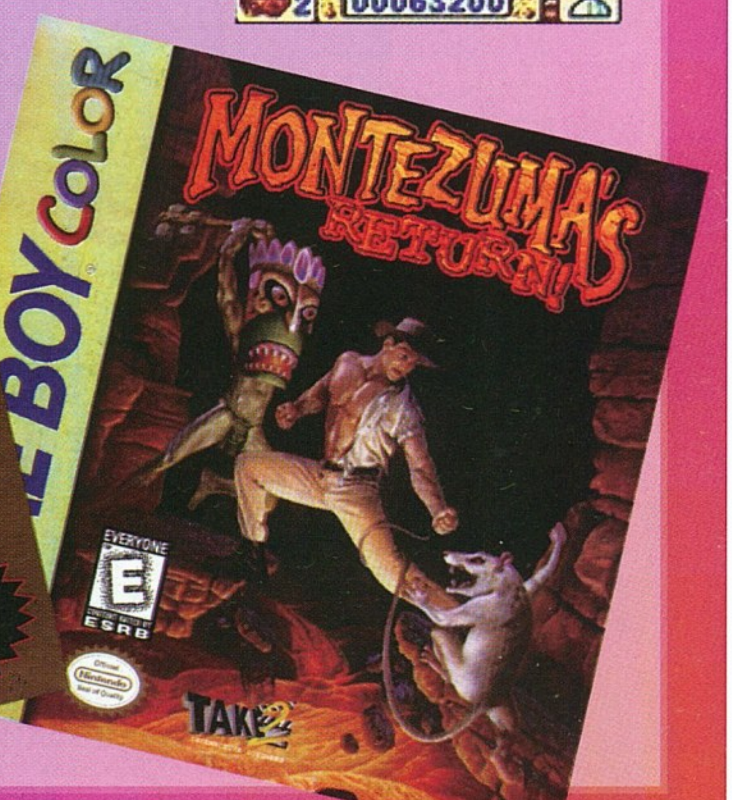
A játék egy oldalról scrollozódó kis lövöldözős stuff, amely 17 pályán keresztül szórakoztatja a kedves vásárlót. A grafikája még a Game Boy-hoz képest is kimagasló a hangulatáról és a zenéjéről nem is beszélve. A játék megoldása nem bonyolult, mert a két gomb nem sok zavart okozhat. Az A gombbal tudsz ugrani, a B-vel tudsz tüzelni. Az ellenségeket több csoportba sorolhatjuk, vannak lassabb és könnyebben elintézhető szörnyek és vannak technikásabb és nehezen megölhető ellenségek. Energiánkat tekintve amint hozzáérünk valamihez, máris elbúcsúzhatunk egy életünktől. A játék Password-ös megoldással rendelkezik, mely az életeinket is eltárolja.

Összességében ez már a kellemes kategóriába sorolható.







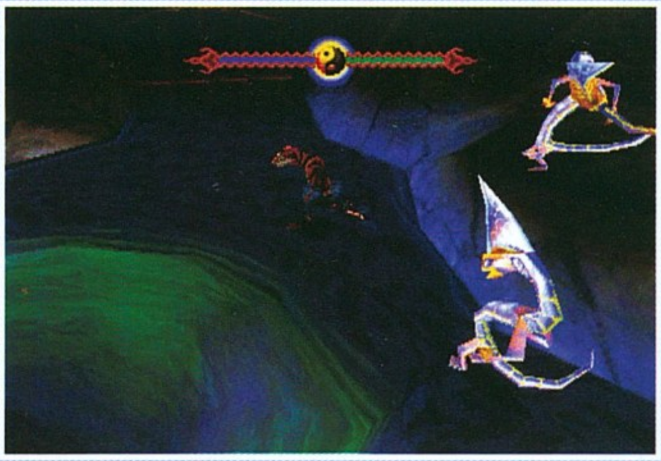


A fene se gondolta volna, hogy februárban esni fog a hó. Már éppen azon gondolkoztam, mit írjak bevezetőnek egy olyan játékról, amit még senki sem látott, amikor estefelé kipislantottam az ablakon és vakító fehérség fogadott. Mi az Isten, valaki reflektorral szaladgál? De nem erről volt szó. Egyszerűen csak meg vagyunk áldva egy kis égi mannával. Még szerencse, hogy nem csak az égből, hanem a kiadók kezéből is záporoznak az anyagok, így van szerencsém felkonferálni az Activision legújabb fejlesztését, a T'ai Fu-t.

Illetve, hogy rögtön ki is javítsam magam, a Dreamworks fejlesztését. Az Activivion csak a kiadó volt. De miről is van itt szó tulajdonképpen? Éppen mostanában gondolkoztam el azon, hogy mennyi játék készült az új gépekre, ami azokat a játéktermi hangulatot idézték, amikor egy főhőssel kellett végigmenni egy előre letárolt pályán és csak úgy özönlöttek az ellenfelek. A Fighting Force volt talán az elsők között, aztán több, hol jó, hol kevésbé jó stílustársa követte, egészen a Ninjá-ig. Az elmúlt év tehát így zárult a stílust kedvelőinek, de máris itt egy újabb remekmű, melyben egy tigris szerepébe bújunk.



Sőt nemcsak a főszereplő állat, hanem a játékban fellelhető összes karakter. Igen, ez egy ilyen állatos játék. A főszereplő T'ai, az ifjú harcos, aki egy, az ősi Kínában élt állatgeneráció leszármazottai közül. A legenda szerint létezik egy Dragon Master, aki testi fölényét arcátlanul kihasználva tartja rettegésben a vidéket. Azért, hogy ez a gonosz sárkány ne zavarja többé a környék nyugalmát, és az állatok is békében élhessenek az előbb említett tigris T'ai lesz az, aki véget vet a sanyargatásnak.



Persze ez azért nem azonnal történik, mert bátor hősöd útját állják a sárkány által foglalkoztatott szolgák, meg saját maga ügyetlensége. Mert ugyebár nem lehet minden hős kapásból egy profi Kung-Fu harcos. Így például először el kell sajátítania a menüben rejlő sajátosságokat, illetve annak kezelését...

Menjünk sorjában. Load Game. Ezt gondolom nem kell magyarázni, itt töltheted be egy régebben kimentett állásodat. Start. Aha. Itt kezdődik el ez a hatalmas mese, de egyelőre azt tanácsolom bátor olvasó, hogy lépj be az Options-ba, mert sok szenvedéstől mentheted meg saját magadat. Például, ha túl hangosan szól a zene és halkan az effektek, akkor azt máris átvariálhatod. De többek között még a bemondót is leveheted, illetve állíthatod a gombokat a kezednek megfelelően. Az persze már csak hab a tortán, hogy van Analóg Joy, illetve Dual Shock támogatás is a játékban. Na, akkor most már indulhat a mandula, vessük is magunkat az élvezetek közé.

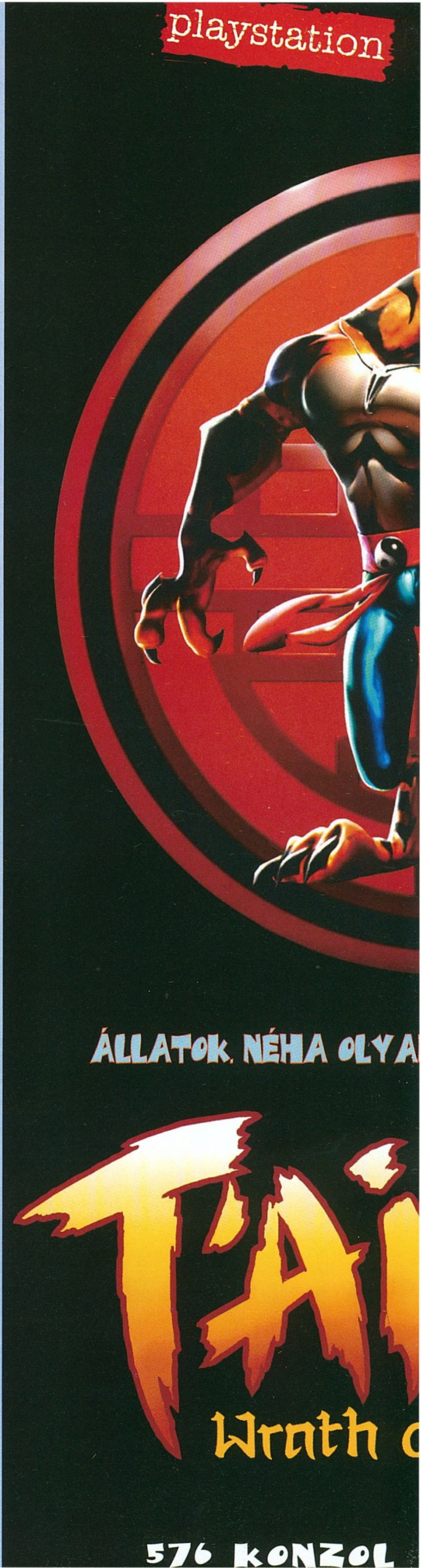


PANDA MACKÓ

A kiváló intróból megtudhattuk, hogy kevesebbek vagyunk a semminél, de hát nincs az az állítás, amit ne lehetne megcáfolni, úgyhogy gyűrjunk rá a témára. Annál is inkább, mert egyelőre nem is ismerjük a mozgásokat. Erre van ott az a kis panda maci, aki mint a magnószalag löki nekünk a szöveget. Talán hallgassuk meg. A Négyzet lenyomásával harcolsz. Az X az ugrásra való. A Körrel ragadhatod meg a tárgyakat, vagy az ellenfeleket, amiket aztán a Kör ismételt lenyomásával dobsz el. Az L1 gomb csak a későbbiekben lesz elérhető, amikor is egy mindenkit leterítő varázslatot használsz. Az L2-vel nézheted meg egészségi állapotodat, illetve a különböző statisztikáidat. Az R1-el kúszva, hangtalanul közlekedhetsz, az R2-vel pedig egy speciális támadást vihetsz végbe. Amint nyomva tartod a fenti gombot és mellé egy irányt, egy erősebb ütést viszel be. Kösz öreg, most már csak a különböző gyűjtögetnivaló dolgokról kéne, hogy szó essen... A zöld négyzetekből minden pályán egy rakással találhatsz, melyekből minden 50. után 1 élettel gazdagodhatsz. Minden ellenfél után kapsz 1 lelket, s minden 25. lélek után ismét 1 élet a jutalom. A tigrist ábrázoló érme szintén 1 életet eredményez, de ne hidd azt, hogy könnyű dolgod lesz, mert meghalni roppant könnyű ám!!! De van még kosár is, vagy mi a szösz, az pedig az energiádat tölti fel. Találhatsz még papírtekercseket, ezeket a később szerzett varázslatokra használhatod.

3D KALAND + 3D AKCIÓ

A grafika, a kezelés, a hangok, minden annyira frankón össze van állva, hogy komolyan kezdtem hinni ebben a játékban. A kamera automatikusan követ téged, de nem mindig mögötted van, néha felülről, néha oldalról láthatod az eseményeket, de mindig a megfelelő szögből. A játék köré felépített sztori nagyon jól kerekedik, bár ez csak hab a tortán a valódi akció mellett. Tigriseddel elindulsz a dzsungelből, és az eléd özönlő állatokat kell agyba-főbe verned. A Négyzet ugye az akció gomb, ezt többszöri megnyomással fokozni is tudod, ilyenkor csi-

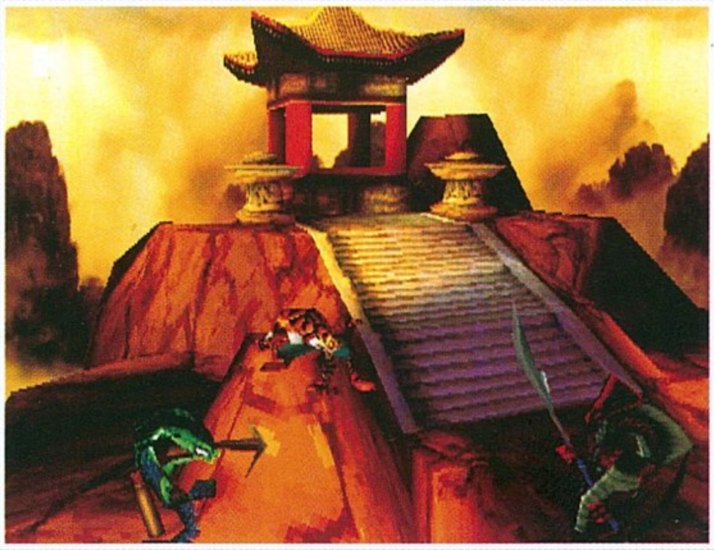






nálsz kombót. Ez annyit jelent, hogy több ütést egy mozgássá alakítva gyorsan péppé vered az ellenfelet. Ezt még tovább is lehet fokozni, mert további irányok bevezetésével többet sebezhetsz. Ellenfeleid energiája feje felett egy csík formájában látható.

Bár teljes 3D-s mozgásszabadságod van, azért úgy lettek megtervezve a pályák, hogy egy bizonyos korlátod van. A korláton belül bármerre mehetsz, de ügyes cselekkel mindig a megfelelő útra terelődsz. Talán túl hamar végig is lehetne szaladni a pályákon, ha nem úgy lenne megoldva, hogy bizonyos esetekben egy határ van megszabva a megölendő ellenfelekből. A pályának akkor van vége, amikor megtalálod az aranyérmét. A pálya végén tudod kimenteni az állásodat. A mentett állás tartalmazza az életeid számát, a már megtanult mozgásokat, a legnagyobb kombó számát, a megölt ellenfelek számát, valamint, hogy hány darab zöld négyzetet gyűjtöttél.



T'AIKÉP

Minden pályára valamilyen célzattal mész. A nyomok után haladva 6 főbb állomásod lesz, 6 főellenség és 6 új tulajdonság. Hiszen T'ai meg tud tanulni 6 mozgásfajtát, melyet aztán be is épít mozdulataiba. Így például leopárd kombót is végre tud hajtani, mely kivitelezése közben is látszik: ennek valóban más harmóniája van. Talán egy kicsit meggyőzőbb adat lesz a következő számháborúra emlékeztető felsorolás:

- 20 pálya, mindegyik unikumnak mondható grafikájával. Elég, ha csak a folyós pályát említem, ahol a sodrással szemben és az elektromos angolnák mellett kell lavírozni, vagy a jéghegy tetején kell egy főellenséget magad alá gyűrnöd, de mondhatnám a gyönyörű hajós jelenetet is, ahol tigrised repülni tanul!
- Több, mint 20 ellenség, 100 különböző mozgással. Minden pályán más és más típusú ellenfelek, a kígyótól kezdve a majmon keresztül egészen a sáskáig minden egzotikus állat kisebb, illetve nagyobb szerephez jut.
- A halál sok módon található meg. Értem ezalatt, hogy nem csak az állattársaid veszélyesek rád nézve, hanem a környezeted is. A csapdák tárháza vár téged, ha nem vagy figyelmes. Elég ha magasról a mélybe veted magad, máris megcsappant az életeid száma. De a tüskék is elég veszélyesek lehetnek, sokszor ügyeskedned kell, hogy kikerüld őket.
- Morph-X Technology. Ez a kifejezés a Dreamworks által kifejlesztett speciális animációt takarja, ami tulajdonképpen úgy néz ki, mintha a játékot magát néznéd, ám a programozók bevetettek egy speciális lekerekítési formulát, mellyel sokkal szebb látványt értek el.

TETSZENI, VAGY NEM TETSZENI?

Bevallom őszintén, hogy erre a játékra már azóta vártam, amikor meghallottam az első hírmorzsákat. Aztán most pár hét játék után összetettem a két kezemet, hogy ilyen egyáltalán létezik. Van hangulata, van humora, szóval nekem nagyon bejött. Hogy konkretizáljam a dolgokat, kicsit talán bővebben is szólnék a részletekről. A grafika eszméletlenül szép színekben pompázik, s azt kell, hogy mondjam: a figurák is rendesen oda vannak téve, magyarul jól meg vannak rajzolva. A hosszát sem lehet kritizálni, elleszel vele két hétig legalább – az szerintem már nem rossz. A kezelés sem volt rossz, de azért itt már akadtak problémák. Túl gyorsan mozgott a figura, nehezen lehetett betájolni az apró platformokat. A zeneszámokkal meg úgy voltam, hogy nagyon jó volt az összes, több mint 20 szám, s mind CD-track!

Kellemes és hangulatos – szép és izgalmas – és még sorolhatnám az efféle jelzőket, de azt hiszem jóval többet jelentenek a képek, meg amúgy is megyek vissza játszani, mert vár az én drága barátom, hogy végre 100%-ra teljesítsem.

Bagó Péter



T'AI FU

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS, IZGALMAS, SZÉP - MINDEN AMI '99-BEN KELL
× AZ IRÁNYÍTÁS KICSIT LABILIS

91%

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

ÚJABB SZUPERJÁTÉK AZ N64-ES PIACON!

Csaknem kétévi pihenő után Turok, a dinóvadász végre megint felajzotta az íját. Turok első kalandja az első személy perspektívájú anyagok között ma már nem kimondottan számít a legjobbnak (hiszen azóta volt például egy Goldeneye is), úgyhogy legfőbb ideje volt, hogy az Iguana megint ringbe szálljon.

Az alkotók szerencsére ismét káprázatos dologgal rukkoltak elő! Hogy csak a legfontosabbakat említsük: továbbfejlesztették az engine-t, melynek segítségével most sokkal nagyobb terepet rajzol ki a gép (nem olyan durva a ködeffektus). Igaz, a képfrissítés ezt egy kissé megsínylette, de ezt csak azok fogják észrevenni, akik 3Dfx-es PC-játékokhoz szoktak. Egyébként meg a játék már használja az új bővítő kártyát is. Külön ki kell emelnem egy szenzációs megoldást: a nyílvesszők szabályosan belefúródnak az áldozatokba, amiket aztán a tetem elporladásával újra fel lehet venni!

Az alapsztori – csakúgy mint az első részben – megint elég misztikus. Aki nem követte figyelemmel az első részt, annak talán érthetetlen is. Ha netán akadnak olyanok, akik még egyáltalán nem hallottak volna Turok-ról, annyit kell tudni erről a névről, hogy – a játék kerettörténete szerint – így nevezik azokat az indián harcosokat, akiknek a Föld megvédelmezése a feladatuk, s a párhuzamos dimenziókban harcolnak. Az általunk vezérelt Turok miután az előző részben megsemmisítette Campaignert, az Időjogart egy vulkánba dobta – ezzel azt hitte, hogy egy darabig megoldotta a Föld problémáját. A gond csak az, hogy az akaratán kívül a jogar megsemmisítésével felébresztett egy olyan szörnyeteget, aki még Campaignernél is veszélyesebb. Az idők kezdetekor Primagen a genezist akarta megakadályozni, s ezért az Elveszett



Vidékek Bölcsei a saját űrhajójába börtönözték, s a börtönét öt Energia-totem segítségével pecsételték le. Az öntudatra ébredt Primagen első dolga most persze az volt, hogy magához hívatta csatlósait, s félelmetes hadseregével a totemek ostromlásába kezdett. Ha sikerül neki elpusztítania a mágikus oszlopokat, az elveszett Vidékek, és vele együtt a mi világunk is végveszélybe kerül. Joshua Fireseed, a jelenlegi Turok személyében tehát a totemek megvédése lesz a legsürgősebb teendőnk. A totemek öt különböző világban lettek elhelyezve: ennyi pályát kell bejárnunk, plusz még Primagen Csillaghajóját. Legelőször egy valaha volt szép városban kezdünk, amit azonban most Primagen dinóserege már majdnem porig rombolt...



VAD ÉS MÉG VADABB ELLENFELEK

Ami a Turok 2-ben a leginkább magára vonja még a sokat látott játéktesztelő figyelmét is, az az elképesztően jó animáció, és a teljesen realisztikus AI. Ha belelövünk az ellenfelekbe, azok maximálisan úgy esnek el, ahogy éppen az adott helyzetben az elvárható. Ha futás közben éri utol őket a végzet, bukfenceznek néhányat, ellenben ha váratlanul, séta közben loccsantjuk szét a fejüket, szépen eldőlnek, mint egy homokzsák. Hihetetlenül szépek a mozgások, olyan aprólékosan vannak animálva a karakterek, hogy a reakciójukat látva tökéletesen látni, hol érte őket a találat. Az erősebb fegyvereknél még az is előfordul, hogy a lövésünk leszakít egy-egy végtagot. Minthogy a játékban elég humánusan most csakis szörnyeket kell gyilkolni, hát nem fogták vissza magukat az alkotók. Már a Turok 1 átlőtt nyakú harcosai is "felemelő" látványt nyújtottak, pedig az semmi ahhoz képest, amilyen agóniát most produkálnak a halálba távozók. Egyes szörnyek mondjuk csak diszkréten leszorítják a sebüket, s összerogynak, ám a legtöbben még vonaglanak egyet, vagy görcsös rángásba kezdenek, miközben alattuk pedig egyre nő a vértócsa. A brutálisabb fegyvereknél még extrémebb dolgok is előfordulhatnak – egyszer például lerobbantottam egy dinó fejét, mire az állat vetett egy szaltót, de még felállt, és fej nélkül szédelgett pár másodpercig. A meghalások tekintetében azonban kétségtelenül az a legkirályabb, amikor harcképtelenné válnak a szörnyek, de a sebük nem okoz azonnali halált. Mintha csak a Predatornak lennének rokonai ezek a teremtmények: bepötyögnek valamit a karjukon található műszerbe, s széttárva a kezeiket várják az önmegsemmisítő beindulását...

A mesterséges intelligenciát figyelve mindegyik faj viselkedésében eltérő elemeket fedezhetünk fel. A primitívebb kis zöld dinók csak jól akarnak lakni: csupán akkor vonzza őket a friss hús szaga, amikor már a közelükben járunk, s egészen addig megelégednek azzal, ha a hullákból falatozhatnak. Velük tehát még könnyű a dolgunk: kellő távolságból sorban likvidálhatjuk őket. A raptor már valamivel okosabb, bár ő sem egy észlény: csak riadtan futkos, ha épp nem tudja, merről lőttünk rá. Nem úgy a genetikailag kifejlesztett dinó harcosok! Ha távolról lövünk, és elhibázzuk, azonnal kiszámítják, merről jöhetett a lövés, és a lehető leggyorsabban fedezéket keresnek. Vagy ha nem bújnak el, hát nyomban visszalőnek. De nem is kell megvárnunk, hogy visszalőjenek: általában ők lesznek azok, akik hamarabb kiszúrnak minket. Rendkívül szemfülesnek kell lenni: a távcsöves íjjal vagy puskával egészen távolról kell célozni – akkor, amikor még ki sem bontakozik az ellenség a ködből.

A FEGYVEREK

Az AI mellett a fegyverek is csak az előnyükre változtak: irtó sok eszközt szedhetünk össze, melyek külsőre még talán jobbak is, mint az előző rész eszközei. Amikor belépünk az első világba, mindössze egy Talon nevű vágószerszámmal vagyunk felszerelkezve (ami főként a víz alatt lesz szükséges), s van még nálunk egy íj, meg egy jelzőpisztoly. Ez utóbbival rögtön meg is bizonyosodhatunk a felől, hogy a program fényeffektjei ezúttal is kifogástalanok. (Ez a pisztoly amúgy csak világításra jó.) Hamarosan találhatunk igazi pisztolyt is, no és természetesen shotgun nélkül sem lehetünk meg sokáig. A Goldeneye-hoz hasonlóan nagyon frankó távcsöves eszközeink is lesznek: az első ilyen a Tek Bow, egy különleges íj, amivel akár robbanófejes vesszőt is kilőhetünk. Később távcsöves lézerpuskát is beszerezhetünk. A távcsövet a D-Pad jobb irányával hozhatjuk be, zoomolni pedig az L+az előre/hátra irányokkal lehet. A Turok 2-ben igazán nem spóroltak a fegyverekkel, olyannyira nem, hogy végül csak két listában fértek el. Az A, illetve a B gombokkal hívhatjuk be a választékot: az eszközök a képernyőn egy-egy kört alkotnak. Ha a kör tetejéről akarunk választani, akkor felfelé







kell nyomnunk a kart, ha viszont a jobb oldaláról, akkor jobbra. (Az analóg stick miatt egyébként kicsit kényelmetlen ez a megoldás, de azért megszokható.) Mind a nyolc irányba van tehát egy-egy fegyver, sőt néhány fegyverből erősebb típus is van. A talon mellett például lesz egy nagyobb penge is, a War Blade, a stukkert pedig egy fél-automata pisztolyra cserélhetjük le. Nos akkor nézzük, mi található még az első listában! A bénító fegyverrel csak elkábítani tudjuk az ellenfeleinket, ennek egy továbbfejlesztett változata a Dart-puska. A Shredder egy eléggé cseles szerkezet: a lövedéke visszatükröződik a falakról. Amúgy hasonló plazmát lő ki, mint az utána következő plazmafegyver. A Firestorm Cannonról annyit mondhatok, nomen est omen: iszonyú erős tűzgolyókkal sorozhatjuk meg a rosszakaróinkat. Brutális kinézetű fegyver, s a hatást még fokozza az a hang is, amit a forgó cső csapágyai okoznak. A "B" lista elején mindjárt egy olyan fegyvert kell megemlítenem, amiről részletesebben kell szólnom. A Sunfire Pod ránézésre úgy néz ki, mint egy izzó lávagolyó. Tulajdonképpen az is: egy ősi harceszköz, ami állítólag magából a Napból készült. Csakis sötét, fedett helyeken vesszük hasznát, ugyanis az ellenfelek megvakításához jó. A Cerebral Bore egy idegen eredetű fegyver, amivel szó szerint agymosást végezhetünk. Ebből kifolyólag csak azokon tudjuk alkalmazni, akikbe szorult némi intelligencia, mivel az automata célkereső csak fejlettebb agyat képes érzékelni. Amennyiben aknásítani szeretnénk, a P.M.F. fegyvert kell begyűjtenünk. A kilőhető tányéraknák zöld hullá-



mokat generálnak, s aki ezeket hullámokat megzavarja, annak többé nem lesz cipőre gondja. Az akna fellövi magát térdmagasságba, és ott vízszintesen elmetsz minden élőlényt. Ezután hagyományos Quake eszközök következnek: a gránátvető, és a rakétakilövő. A Scorpion Lanchernek megvan az a sajátossága, hogy célkövetős rendszerrel vannak ellátva a robbanófejek, s mellesleg hármasával lőhetjük ki őket. A lángszóró azt hiszem, nem szorul különösebb magyarázatra: kiolvaszthatjuk vele a dinók zsírját. A Razor Wind azt hiszem, nem csak nekem a kedvencem: ez egy fűrészlaphoz hasonlít, s úgy működik, mint egy bumeráng. Remek hentesmunkát végez az ellenséges harcosok végtagjain, s vértől vörösen tér vissza. Végül az utolsó fegyver az atom: ezt a klasszul izzítható "habverőt" darabonként szedhetjük össze a pályákról. Szinte érezni a hatalmas erőt, ahogy vibrál a kezünkben. Felhívnám még arra a figyelmet, hogy vannak olyan fegyverek, amik csak víz alatt használhatók. Ilyen a szigonypuska, és a torpedó kilövő.

A PÁLYÁK

A küldetésünk tehát mindegyik világban a totem megmentése: az oda vezető portál jelenti a pálya végét. A totemnél tulajdonképpen arról van szó, hogy ki kell végeznünk az oszlopot szétverni készülő bandát, vagyis adott időn belül megfelelő számú dinoszoiddal kell végezni. A totem megvédése azonban önmagában még nem elég, mindenhol kapunk kiegészítő feladatokat is. Port of Aidában például be kell indítanunk a kikötő 3 világítótornyát (az elemeket külön meg kell hozzájuk keresni), ki kell szabadítanunk 4 gyereket, és persze aktiválnunk kell a Warp-portálokat. Ez utóbbi mondjuk amúgy is érdekünkben áll, hiszen állást menteni csakis a portálokon távozva lehet. Minden pályán van egy-egy más fajta portál is, mellyel egy szent helye érkezünk. Ennek majd akkor lesz jelentősége, ha már sikerült sastollat találnunk: ezen a helyen lehet majd különleges képességekre beváltani őket. Sastollat mindenhol egyet találhatunk, kivéve az első világot, ahol egy sincs. A különleges képességeket adó talizmánok a következők:

Firewalk – Képessé teszi hősünket, hogy akár a láván is átgyalogoljon.

Whispers – Turok meghallja az ősök suttogását. Igaz ezek a suttogások inkább szélhez hasonlítanak, amit aztán szépen meglovagolhatunk.

Eye of Truth – Ezt a trükköt mintha a Zeldából lopták volna: Turok előtt megjelennek az addig láthatatlan platformok.

Leap of Faith – Elsőként ezt a talizmánt fogjuk megszerezni: a segítségével a megjelölt kövekről nagyobbat tudunk ugrani.

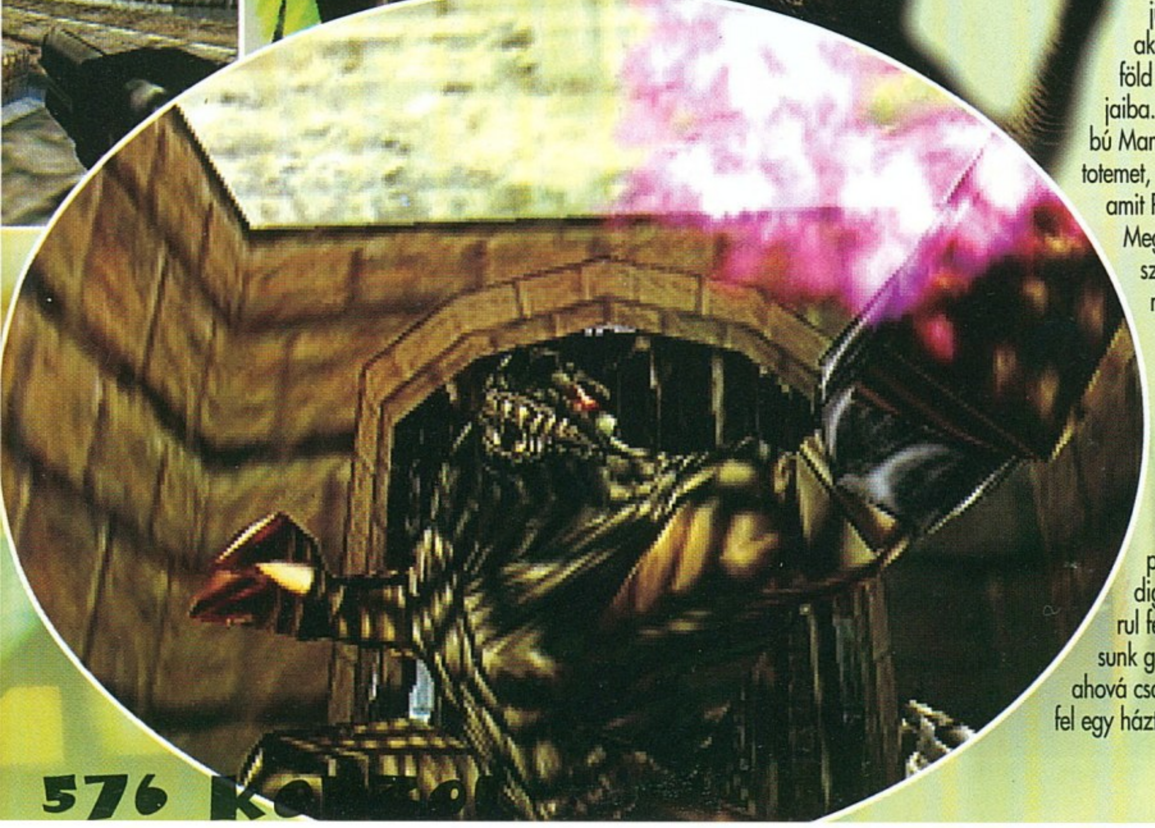
Breath of Life – Ha meg akarunk mártózni a Lelkek Folyójában, mindenképp meg kell szerezni ezt a talizmánt.



Egy pillanatra még térjünk vissza a portálokra, ugyanis minden pályán van még egy fontos Warp-pont: arról beszélek, amin keresztül az atomfegyver egy-egy darabjához jutunk. A fegyver összerakása persze nem teljesen problémamentes, hiszen az egyes darabokat az átlagosnál is ellenállóbb harcosok védik.

Hogy a felmerülő egyéb nehézségekről is szóljak, a városi pályán még csakis dinókkal, illetve mutánsokkal fogunk harcolni. A Lelkek Folyója mentén viszont már más lesz a helyzet: zombik nehezítik a dolgunkat. A mocsaras világban a kolosszus Purr-Linn harcosok verik be a fejünket, akik mellesleg egyetlen embert sem akarnak az univerzumban látni. Ezután egy föld alatti világba tévedünk, a vaksik barlangjaiba. Végül ég egy idegen világban, az ízeltlábú Mantidsok földjén is meg kell keresnünk egy totemet, s utána érkezünk el végre az űrhajóhoz, amit Primagen biomechanikus katonái védenek. Megjegyzem, az idegen világokban mindig számíthatunk főnökökre is – stílszerűen egy nagy szemmel például a föld alatt, vagy egy mindenható királynővel a bogaraknál...

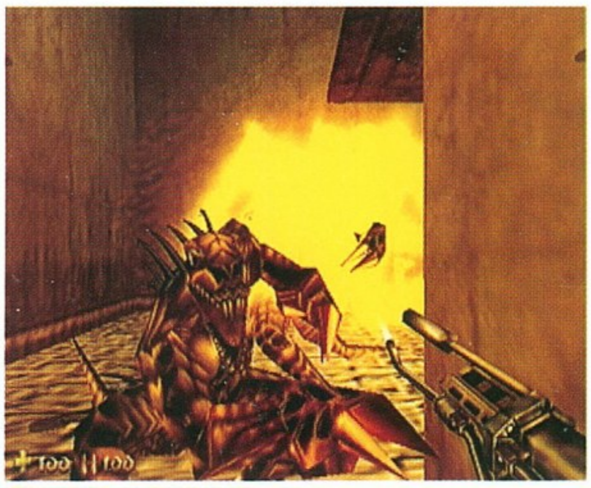




A játékkal viszonylag jól lehet haladni: található bőven energia, és életerőt sem ördöngösség gyűjteni (100 egység után kapunk egy életet). Legfeljebb azon lehet megakadni, ha elkerüli a figyelmünket pár fontos dolog. Például a hordókat mindig robbantsuk fel, sosem lehet tudni, hol tárul fel egy átjáró. Arra pedig mindig fordítsunk gondot, hogy mindenhová másszunk fel, ahová csak fel lehet. Inkább feleslegesen ugorjunk fel egy háztetőre, mintsem hogy ott felejtsünk valamit.

NÉGYSZER NAGYOBB, MINT AZ ELŐZŐ KALAND

Egy dolgot biztosan leszögezhetünk: a Turok 2 tényleg állati nagy program. És nem csak azért, mert 20-szor annyi grafika miatt négyszer annyi helyet foglal, mint az előző rész, hanem mert maga a játék is óriási. Az egyes világok 6-9 akkora területből tevődnek össze, ami más játék esetében egy pályának felel



meg. Ehhez jön még az az apróság, hogy a világokon nem egészen sorba kell menni: a talizmánokat megszerezve vissza kell térni a korábban elérhetetlen helyszínekhez. A kulcsok megszerzése miatt is néha visszafelé vagyunk kénytelenek haladni, hiszen ugyanúgy nyílnak meg a pályák, mint az előző részben. Az első pálya után (ahol a 2. és a 3. világ kulcsai találhatók) hősünk egy köztes térbe kerül, s onnan nyithatja meg a portálokat a többi világhoz. A hat szint bejárása és teljes felderítése majdhogynem annyi időt jelent, mint a Zelda végigjátszása. De ha nem is jelent annyit, hát a Multiplayer játék viszont végtelen szavatossági időt biztosít. Ennél a módnál Turokon kívül a játék több karaktere is választható, sőt a deathmatchekhez még egy új fegyver is adatik. Megmondom őszintén, nekem szinte már túlságosan is nagyok voltak a pályák. Mert hát végül is miből áll a játék? Megnyomom ezt a kart, mire ott kinyílik egy rács, ott megint egy kar van, az egy újabb kaput nyit – és mindez órákon keresztül. Főként, ha elkerülje a figyelmünket mondjuk egy kulcs, s órákig csak a megtisztított terepen bolyongunk. Ez mellesleg az első részre is jellemző volt, de az Iguana úgy látszik, ezt nem tartotta hibának.



Szerencsére azonban időről időre valami üdítő színfolt jelenik meg az akcióban, s ez feledteti az "üresjáratban" eltöltött perceket. Nem arra gondolok, hogy mondjuk egy túszt kell kiszabadítani, hanem például arra, amikor felülhetünk egy óriási triceratops hátára, akivel egyszerűen eltaposhatjuk az ellenség katonáit.

V.Z.

TUROK 2 - SEEDS OF EVIL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
EXPANSION PAK
RUMBLE PAK

✓ IGEN SZÉP TEREP, INTELLIGENS DINÓK
× NÉHOL EGYHANGÚVÁ VÁLIK AZ ÖLDÖKLÉS

95%

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

Az Erő legyen velünk! Erre bizony nagy szükségünk lesz az idén, mert hát sokunknak nagy erőfeszítéseket kell tennünk ahhoz, hogy ki bírjuk várni azt a napot, amikor végre műsorra tűzik a mozikban a Star Wars első epizódját. Végre megtudhatjuk, hogyan is kezdődött a Legenda, s miként lett Anakin Skywalkerből Darth Vader. Na de amíg várakozunk, addig se kell unatkoznunk – erről a LucasArts gondoskodott. Az új N64 játékban, a Rouge Squadronban magának, LukeSkywalkernek a bőrébe bújhatunk bele, akivel a Star Wars: A New Hope és az Empire Strikes Back közötti időszak csatáit kell megvívnunk.

A történet ott kezdődik, ahol a film első része véget ért. A Halálcsillag megsemmisült, ami azonban még korántsem jelenti a háború végét. Jól tudják ezt persze a lázadók is; tisztában vannak vele, hogy a Birodalom máris gyűjti az erejét egy elsöprő erejű offenzívához. A Halálcsillag elleni ostrom két legjobb pilótája, Luke Skywalker, és Wedge Antilles ebben a helyzetben alakítják meg a Rogue Squadront, egy különítményt, amibe a lázadók 20 legjobb pilótáját verbuválják össze. A legjobbakat a legnehezebb feladatokhoz.

LUKE MINDENNAPJAI

Emlékeztek még a csatára a Hothon? Igaz, ez hülye kérdés, hiszen aki látta a filmtrilógiát, az nyilván emlékszik. A jégmezőkön átvágó lépegetők látványánál nem is jellemzi úgy semmi azt a felejthetetlen alkotást, amit úgy hívnak: A Birodalom Visszavág. (A kedvenc részem.) Nos, abban a csatában az AT-AT-ket támadó a Rogue Squadron már szemlátomást egy alaposan megedződött, összeszokott csapatként dolgozott. De hogy hol és hogyan volt alkalmuk így összeszokni? Erre most magunk adhatjuk meg a választ.

Szóval a dolgunk nem más, mint hogy segítsünk Lukenak, hogy egyáltalán megérje a birodalom visszavágását. Az egyre nehezebb bevetések során a filmből már jól ismert űrhajók pilótaszékében foglalhatunk helyet, s a galaxis legkülönbözőbb bolygóira látogathatunk el. Noha űrhajóról beszélünk, mégsem az űrben fogunk repkedni, ugyanis a csaták a klasszikus módon, a bolygók felszíne felett zajlanak. A dolgunk elsősorban a légtér ellenőrzése: Tie elfogó vadászok kereszttüzében kell állni a sarat, vagy Tie bombázókat kell leszedni az égből, mielőtt még azok elvégeznék a munkájukat a védelmünkre bízott terület felett. Ugyanakkor földi célpontok is akadnak szép számmal: gyárakat kell megsemmisítenünk, vagy épp lépegetőket kell kivonnunk a forgalomból.



Akinek már volt szerencséje korábban a Shadows of the Empire-hoz, már némi fogalma lehet, hogyan is néznek ki ezek a légi csaták. A játék 100%-osan egy akciójáték, azaz különösebb taktika nem igényeltetik. Habár megkapjuk a parancsnoki titulust, a különítmény vezetése nem a mi dolgunk, a játék nem igazán a csapatmunkáról szól. Rieekan generális kiadja az éterben az ukázokat, nekünk és a többieknek pedig azt végre kell hajtani. Na persze a dolgok oroszlánrésze mindig nekünk jut, szóval jól célzott lövésekre, és főként gyorsaságra van szükség. Csak rá kell pillantani a radarra, melyen az aktuális gócpontok irányát mindig egy sárga sáv mutatja, s azonnal a kívánt helyre repülni...

HOGYAN KELL PEDÁLOZNI?

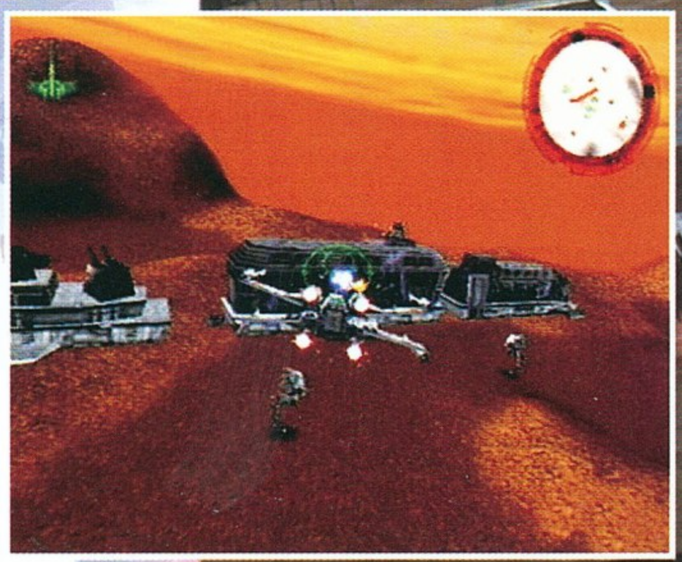
Mint az a katonai szervezeteknél általában szokás, a célunk, hogy minél feljebb jussunk a ranglétrán. Előléptetésre persze akkor van esély, ha jól szereplünk. A játék összesen 16 küldetést tartalmaz, melyek mindegyikénél különböző követelményeket szabnak meg. Ha sikeresen végzünk egy küldetéssel, a következő dolgok kerülnek megvizsgálásra: a teljesítési idő, a megsemmisített ellenfelek száma, a pontosság, a megmentett értékek/életek mennyisége, a begyűjtött bonuszok száma. (Egyes épületeket szétlőve bonusz-ikonok jelennek meg, melyeket felvéve jobb fegyverekhez juthatunk.) A jó teljesítményt bronzéremmel, a még jobbat ezüstéremmel, végül a kitűnő helytállást pedig aranyéremmel jutalmazzák. Mondanom sem kell, ez utóbbi elérése nem egyszerű feladat – én jelen pillanatban 2 ezüsttel és 4 bronzzal egyelőre csak a zászlós rendfokozatig vittem. A megszerzett érméink természetesen elmentődnek a kártyára, amin amúgy összesen három játékosnak van hely. Természetesen az állás is eltárolódik, szóval nem olyan nagy gond, ha elfogynak az életek. Az előléptetés szempontjából lényeges dolog, hogy a régebbi küldetéseket bármennyiszer újra próbálhatjuk. Már csak azért is érdemes visszatérni, mert a későbbi küldetések során nem csak újabb fegyvereket lehet begyűjteni, hanem újabb hajók is választhatóvá válnak.



ELIGAZÍTÁS

Valamennyi küldetés úgy kezdődik, hogy először egy rövid eligazítást hallhatunk az adott feladatról. Az eligazításnál már előre jelzi nekünk a generális, hogy melyik járművek lesznek választhatók, de azért a hangárba lépve valamennyi gépet megcsodálhatjuk. Attól függően, hogy mit követel meg az aktuális küldetés, a következő típusok állnak a rendelkezésünkre: X-Wing, A-Wing, Snowspeeder, Y-Wing, V-Wing. Ha például bombázásra van igény, akkor a nagyobb tűzerővel megáldott Y-Winget kapjuk, de ha mondjuk lépegetőket kell elintéznünk, akkor csakis a Snowspeeder választható, hiszen a vontatókábel nélkül hogyan is lehetne összekötözni az AT-AT-ket. Kikölcsönözhető egyébként a Millennium Falcon is, sőt még egy Tie Interceptor is elvihető a hangárból, de ez csak amolyan mellékutakon lehetséges, amilyent a mellékletünkben kell keresnetek. Az azonban mindenképp elismerésre méltó, hogy még az említett birodalmi gépnek is teljesen jól ki van dolgozva a belső műszerfala, ahol mellesleg körül is lehet nézni (felső C). Legtöbbször persze X-Winggel fogunk menni. Kétségtelenül ez a leghasználhatóbb gép, hiszen az X-Wingen velünk van R2 is, aki segít kijavítani a kisebb hibákat. Persze ő sem sérthetetlen, vagyis amikor visít egy nagyot, onnantól már nuku regenerálódás...





Most pedig vegyük át, miket is kell tennünk ahhoz, hogy becélozzunk egy ellenséges gépet. Először is mögé kell kerülnünk, amihez megfelelően kell adagolni a gázt (A), és időben kell lefékeznünk (Z). A későbbi küldetésekben (főként a legutolsóban) viszont már olyan gyorsan lesznek a Tie Interceptorok, hogy mindez nem lesz elég. Ekkor kell használni a speciális gombot (jobb C), amivel összezárhatjuk az X-Wing szárnyát, vagy extra tolóerőt adhatunk a V-Wingnek. A Tie Interceptorok sokszor mozgékonyabbnak bizonyulnak nálunk: ez esetben mindig vegyük élesebben a kanyarokat, vagyis a fékszárnyakon kívül használjuk az elfordulást is (R gomb). Miután végre megvan a kiszemelt áldozat, a B-vel nyithatunk tüzet a lézerrel (a sorozat minőségén az alsó C-vel változtathatunk), ám ha a másodlagos fegyvert akarjuk használni, akkor a bal C-t kell lenyomni. Végül nem szóltam még a D-Padről és az L gombról: ez mindkettő a nézetek váltására szolgál.

I. FEJEZET

Ambush at Mos Eisley

Hát akkor vágjunk neki a kalandoknak, melyek során az első küldetés Mos Eisley megvédése lesz. Ez a város (és a Tatooine bolygó) igencsak ismerősnek tűnhet, ami persze nem véletlen, hiszen innen indult Luke karriere. Az alkotók minden részletre ügyeltek: még az a "gyomor" is megtalálható, ahol Jabba a nem kívánatos személyeket eltűntette. Az első misszió persze még nem túl kemény: először kutasz droidokat kell halomra lőni, majd ha velük végeztünk, a várost támadó Tie Bomberekkel kell foglalkoznunk.

Rendezvous on Barkhesh

Ezen a zöld bolygón egy védelmi feladatot kapunk: meg kell óvnunk a völgyeken áthaladó konvojt. A földről AT-ST-k fenyegetik a lázadók számára oly értékes szállítmányt, de ami még veszélyesebb: néhány bombázó is feltűnik. Figyeljük folyamatosan a radart, hogy ne legyen idejük ledobni a "rakományukat".

The Search for the Nonnah

Ismét testőrködni fogunk: fel kell kutatnunk egy tóba zuhant teherhajót, és biztosítanunk kell a terepet, amíg evakuálják róla az embereket. Hamarosan egy birodalmi teherhajó is érkezik, szóval a bombázókon kívül még a kirajzó lépegetők is megkeserítik az életünket.

Defection at Corellia

Egy birodalmi tiszt, Crix Madine át akar állni a Lázadók Szövetségéhez,







viszont a birodalom mindent megtesz, hogy megállítsa. Ezúttal Han Solo otthonát, Corellia városát kell megvédenünk, és a tiszt kiszöktetésénél kell asszisztálnunk. Ennél a küldetésnél még Solo is csatlakozik hozzánk.

Liberation of Gerrard V

Gerrard V lakói a függetlenségükért harcolnak, mire a gyáva kormányzó elrendelte a város kifosztását. A város bevétele talán az első komolyabb kihívás, ugyanis a turbó lézereken kívül itt már rakétakilövő-állások is védik az



S PLAYSTATION-ÖN!!!

épületeket. A célkövetős rakétákat csak nehezen lehet lerázni: a földfelszín felett és gyorsan kell repülni, illetve ha van rá mód, az épületek között érdemes szlalomozni. A kilövőállásokkal minél hamarabb végezzünk, mivel nem csak ránk, de a ránk bízott Y-Wingekre is halálos veszélyt jelentenek. Ezúttal még fontosabb a gyorsaság!

II. FEJEZET

The Jade Moon

Kasan Moor, az előző csatánál átállt ex-birodalmi pilótanő elvezeti a lázadókat egy fontos birodalmi holdbázishoz. Elsőként a pajzsgenerátort kell megkeresni (bordázott építmény), ami két protontorpedó hatására könnyen megadja magát. Ezután a földi egységeket kell óvni, különös tekintettel a bombázások megakadályozására.

Imperial Construction Yard

Moor információi ismét hasznosnak bizonyulnak, s így egy lépegetőket gyártó komplexumhoz jutunk. A gyárakat feltűnésmentesen kell megközelíteni, ezért nagy gondot kell fordítani arra, hogy az oda vezető völgy radarantennáit még kellő távolságból elintézzük.

Assault on Kile II

A Kile II bolygó kanyonjai között egy titkos enklávé megsemmisítése a dolgunk– a birodalmi flotta innen indítja a támadásait a szektorban. Három célpont akad: az antenna állomás, az űrközpont, és a helyőrség épületei. A küldetés végén Wedge gépét kilövik, s a bajtársunk fogságba kerül.

Rescue on Kessel

Természetesen nem hagyhatjuk, hogy Wedge-et kivégezzék: meg kell találnunk őt a börtönlétesítmények között. Ne sokáig keressük: a magasvasúton szállítják az egyik börtönbe. Még véletlenül se gondoljunk arra, hogy szétlőjük a vagonokat: a szerelvény lelassításához csakis az Ionágyút használjuk!

Prisons of Kessel

Ha már a Kesselen vagyunk, beiktatunk még néhány szabadító akciót, s a többi fogva tartott lázadónak is visszaadjuk a szabadságát. Madine teherhajóját kell mindenáron megvédenünk, aki börtönről börtönre járva szabadítja ki a foglyokat. Mindenekelőtt azonban a pajzsgenerátorral muszáj végeznünk.

III. FEJEZET

Battle above Taloraan

A lebegő városból a katonai gáztartályok lesznek a célpontjaink. De vigyázat: a kékkel jelölt civil létesítményeknek nem szabad a támadás áldozataivá válniuk!

Escape from Fest

Az egyik legkeményebb küldetés. Mialatt mi a Taloraanon harcoltunk, néhány lázadó megfújt egy pár AT-PT lépegetőt egy kutató központból a Festen. Igen ám, csakhogy a szökésük nem úgy sikerült, ahogy tervezték, szóval nekünk kell megvédenünk őket. Mialatt a társaink a kapu kirobbantásával foglalatoskodnak, rögtön lássunk hozzá az AT-AT-k megkötözéséhez – persze mindig a lopott lépegetőkhöz legközelebbivel foglalkozzunk.

Nagyon fontos a gyorsaság, szóval folyamatosan gázt adva, éles fordulatokkal hurkoljuk a kábelt! Azért kell sietnünk, mert még egy tucat páncélost is el kell takarítanunk az útból! Ha az AT-PT-k már biztonságba értek, még a kutató központtal is foglalkoznunk kell.

Blockade on Chandrila

Ellenfelünk, Moff Seerdon meg akarja bosszulni a Festen történteket, s ezért egy egész várost ejt túszul. Először is meg kell védenünk a városba tartó, fontos felszerelést szállító vonatot, majd magát a várost, illetve az utasszállító hajókat kell védelmeznünk.

Raid on Sullust

Most rajtunk a sor, hogy visszavágjunk: Kasan Moor egy támadást dolgozott ki az egyik vulkanikus planétán található birodalmi bázis ellen. A bázis termo energiával működik: először a továbbító szerkezetekkel kell végezni a felszín felett, s utána jöhet a pajzzsal védett átalakító.

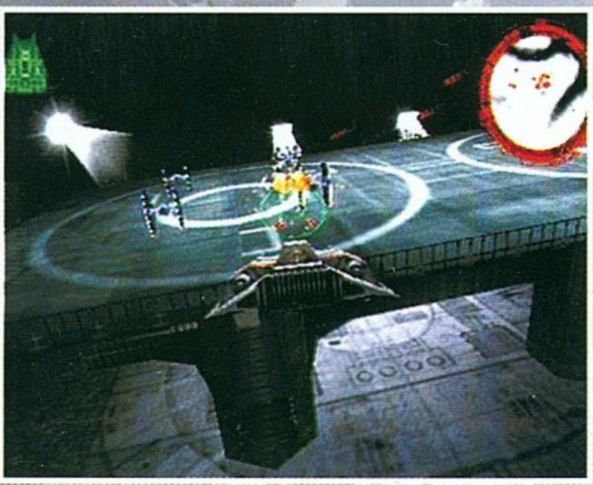
Moff seerdon's Revenge

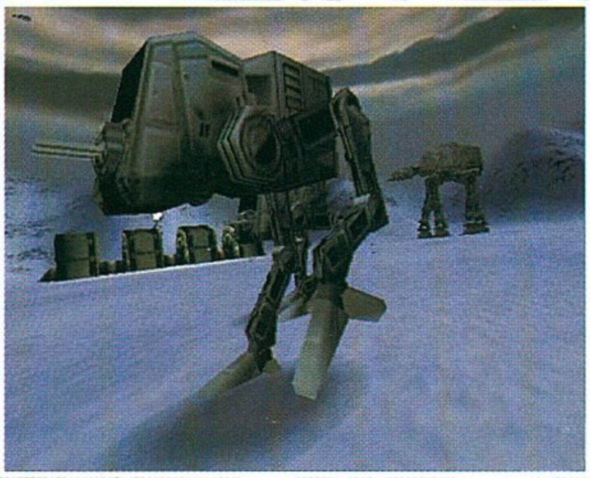
Mialatt mi a Sulluston ténykedtünk, Moff Seerdon elfoglalta Thyferrát, s ezzel elvágta az utat a lázadók orvosi utánpótlása előtt. Thyferra visszafoglalása során rendkívül kell ügyelnünk, hogy a Bacta konténerek sértetlenül maradjanak, s hogy el ne pusztítsunk civil épületeket. Ellenben minden bunkert (alacsony, szögletes épületek), vadászgépet és bombázót meg kell semmisíteni. Ha végeztünk a munkával, Moff Seerdon sem kerülheti el a sorsát: a főgonosszal "szabályos párbajt" kell vívnunk.

IV. FEJEZET

The Battle of Calamari

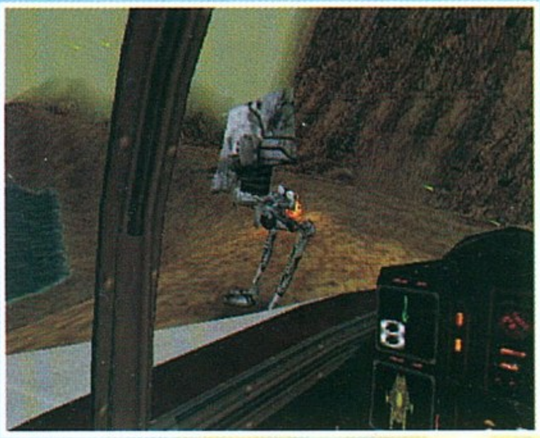
A játék negyedik fejezete egyetlen küldetésből áll, és már jóval később játszódik – itt már Wedge Antilles vezeti a Rogue Squadront. A Mon Calamari bolygót ördögi szerkezetek, a Bolygópusztítók kezdték el letarolni, s már a városok felé közelednek. Az elképesztő méretű monstrumoknak csak egy gyenge pontjuk van: a tetejükön lévő pajzsgenerátor. Ennek a lábakon álló kis objektumnak a megsemmisítése után a Bolygópusztító megállítása a következő feladat: ehhez a szerkezetnek legalább két lábát kell felrobbantani.





A SZOKÁSOS LUCASARTS MINŐSÉG

Nem tudom, mennyire köztudott, hogy a Rogue Squadron PC-re is megjelent, de talán egyeseket érdekelhet, hogy ahhoz képest milyen lett a konzolos változat. Megnyugtathatok mindenkit: ugyanolyan klassz! Grafikailag azonos dolgot kapunk, mint egy 3Dfx-szel feltuningolt PC esetében. Nincs két egyforma táj: egyszer láva fortyog, másszor meg jég és hó mindenütt. A hajók kidolgozása még szebb: a pilótafülkén például megcsillámlik az üveg, s még magát a pilótát is látni, a



lézerek pedig ugyanúgy süvítenek, mint a filmben.

Ami a történelmi hátteret illeti, ott főként nem követtek el hibát; minden milliméter pontosan el van helyezve a Star Wars világába. A Rogue Squadron tagjairól még biográfiákat is olvashatunk – sőt hallhatunk! S ha már a digitalizált szövegek szóba kerültek, had dicsérjem egy kicsit a zenéket is. A leglényegesebb részeknél a film jellemző betéteit hallhatjuk, az aktuális hangulatnak megfelelően. Akárhogy is nézzük: katartikus élményben lesz része annak, aki egy kicsit is Star Wars rajongónak mondja magát. Az már más kérdés, hogy aki nem tartozik eme népes táborba, lehet, hogy jobban észreveszi az apró szépséghibákat. Például a kanyonok között egyszerűen átlő az ellenség a sziklákon. Meg amúgy általánosságban: egy idő után, mintha alig változnának a küldetések, s épp csak a helyszín mindig más.

V.Z.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
EXPANSION PAK
RUMBLE PAK

✓ A STAR WARS KÖRNYEZET MÁR ÖNMAGÁBAN IS POZITÍVUM
× A JÁTÉK ELŐREHALADTÁVAL KEVÉS AZ ÚJ FELADAT

80%

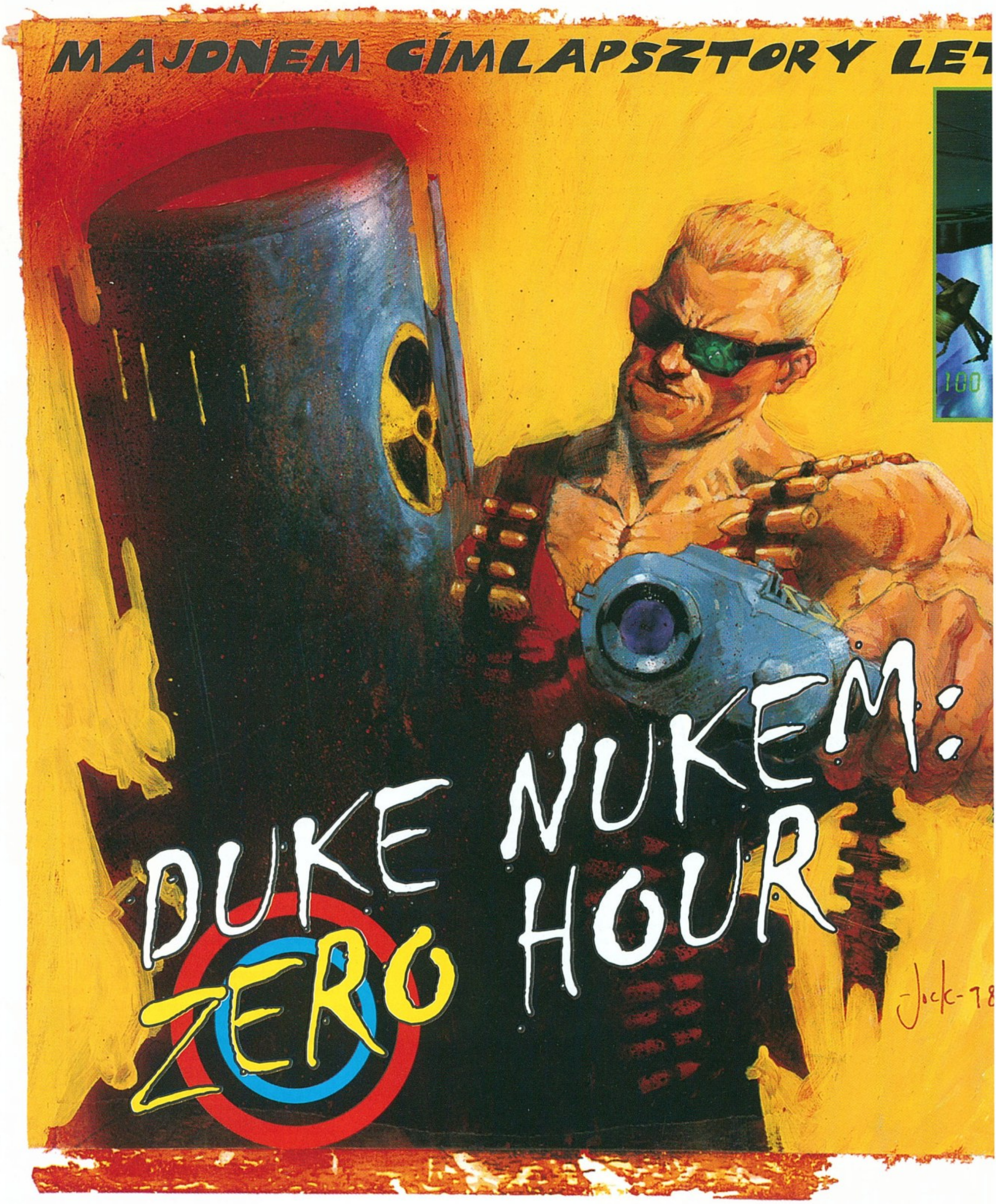
Lelkes főszerkesztőnk közbenjárásának, no meg a GT jóindulatának hála abban a megtiszteltetésben volt részem, hogy a hamarosan megjelenő Duke Nukem Zero Hour-t mindjárt a fejlesztői munka befejeztével letesztelhettem. Rögtön meg is osztom veletek a tapasztalataimat, mert hogy érdemes őket megosztani, az egyszer biztos!

A kocka fejű izompacsirta, kitől egyetlen földönkívüli sem érezheti magát biztonságban, tehát ismét bevetésre készen áll. Természetesen ezúttal is idegen lények felbukkanása miatt hívja őt a kötelesség: az idegen invázió most New Yorkot fenyegeti. Duke amint megkapja a hívást, azonnal indulna is, ám egy újabb hívás is érkezik. Állítólag a régmúltból jön az üzenet: egy jól öltözött napszemüveges fickó beszél benne (kinek kocka feje elég ismerősnek tűnik hősünknek), s valamiféle időgépről hadovál. Az események tehát a szokásosnál is jobban összekuszálódnak – a harcban ezúttal nem csak térbeli, hanem időbeli akadályokat is le kell küzdeni. Duke Nukem történelmet ír!

MINDEN ÍZÉBEN ÚJ

Az egy évvel ezelőtti Duke Nukem 64-hez képest ez az új epizód sok mindenben más lett. Ami a legfontosabb: Duke előlépett a kamera mögül, vagyis a Zero Hour már nem egy "emberszimulátor", hanem sokkal inkább a Tomb Raiderre hasonlít. De ami talán még ennél is lényegesebb: végre már nem csak egy '96-os játék felújított verziójáról van szó, hanem egy teljesen korszerűnek mondható akciójátékról. A kétdimenziós, sprite ellenfelek le lettek cserélve frankón kidolgozott, szépen mozgatott figurákra, s az sem kerülheti el a figyelmünket, hogy a bejárható helyszínek sokkal életszerűbbek, mint korábban. Grafikailag közelebb áll a játék a Goldeneye-hoz, mintsem a régi Duke Nukemhez. Jól megfigyelhető ez már az első helyszínen is: a városi utcákon most nem csupán szürke falak mellett vezet a járda, hanem – ahogy kell – mindenféle üzletek tövében bandukolhatunk, kirakatokat nézegethetünk, sőt be is törhetjük őket. A koszos falak össze vannak firkálva, néhol egy-egy plakát fityeg – ez utóbbiak kidolgozása szintén ritkaságszámba megy: a képek jó minőségűek, és pixeleket sehol sem látni. Mintha egy igazi város látképe tárulna elénk: az utcákon és a parkolóházban kocsik parkolnak, sőt, még az is jól látszik, hogy ezt a várost váratlanul érte az ostrom. Hullákba botlunk mindenfelé: a parkolóház őre a fülkéjében ülve lehelte ki a lelkét, az egyik betonoszlopnál valaki "kifigyelt" az autója szélvédőjén, sok embert meg az utcán értek utol az idegenek.

Ami azt illeti, egy dolog azonban (szerencsére) nem változott: Duke továbbra is hanyag eleganciával végzi a dolgát. Miközben halomra lövi a gyíkembereket, és a zsarunak öltözött vaddisznókat, jellegzetes hangján mindig elejt néhány aranyköpést. Csak a testét birtokoljuk, a lelkét nem: cinikus megjegyzései hallatán még a legvadabb akcióban is mosolyra gördül a szánk. Nem győzi ellenfeleit kellően sértegetni: "Az arcotok, az alfeletek – van egyáltalán különbség?" – elmélkedik, miközben ellenfele már egy fejjel alacsonyabban rogyik össze. Erről jut eszembe: a vérbőség is változatlan. Fröccsen a vér a falakra, s a görcsös agóniával elterülő holttesteken még a lyukat is látni, amit a puskagolyónk ütött. Ellenfeleink számára szabadon válogathatunk a halálnemek között: elporladjanak mondjuk egy robbanást követően, vagy épp ciángáztól öklendezzenek vért, stb.



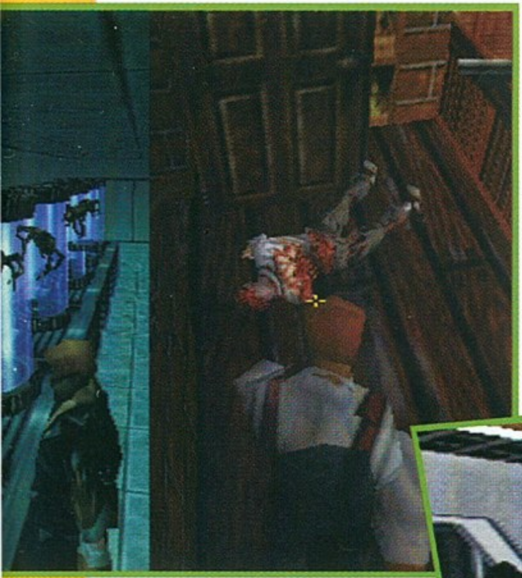
EGY PÁLYA

Bár Lara babérjaira Duke természetesen nem törhet, a pályák bonyolultsága azért erősen közelít a Tomb Raider-hez. Nem elég csupán megtisztítani a terepet a lépten-nyomon előbukkanó szörnyektől, jól körül is kell ám nézni! Az elején például miután kijutottunk a parkolóházból, egy sikátort kell megkeresnünk. Az oda vezető tűzlétrákon keresztül azután feljuthatunk egy trafóházhoz, csakhogy az ajtó zárva van. Vissza kell hát másznunk, és folytatni az utunkat. Így végül egy hotel mögé jutunk, ahonnan látszólag nincs tovább. Az egyik falon azonban felfedezhetünk egy apró repedést, amit egy gránáttal megkínálva mindjárt feltárul az átjáró a város másik feléhez, egy étkezdébe. Pont ott van a keresett kulcs, tehát már csak körbe kell mennünk, és ezzel elértük, hogy áramot adtunk a metróaluljáró kapuiba. Az alagútban aztán még jön egy kis csetepaté, és már át is jutottunk a Szabadságszoborhoz. Kezdődik a következő pálya... Az egyes pályákon azonban nem csak a továbbjutás a lényeg! Az eltelt időn, és a megölt ellenfelek számán felül az is beleszámít az eredménybe, hogy mennyi csinibabát szabadítottunk ki, és hogy mennyi titkos helyet fedeztünk fel. A hiányos öltözetű hölgyikék az idegenek zöld trutymójába vannak beragadva (ilyen már az előző részben is volt), s a leginkább félreeső helyeken bújnak meg. Ezek a helyek azonban nem azonosak a titkos helyekkel, melyeknél általában plusz lőszert vagy fegyvereket találhatunk.

AZ IDŐUTAZÁS

Mint látható, már csak az első helyszín is egy elég komoly kihívás, s mindehhez hozzá kell tegyem, hogy csak a pályák végénél lehet menteni. Duke-nak sokkal nehezebb dolga van, mint legutóbb – hogy ha az előzetes verzióban nem lett volna néhány beépített cheat, nem is tudnék most beszámolni a későbbi eseményekről. Az idegen harcosok már egész távolról is tüzet

nyitnak, nem szólva a robotágyúkról, amik pillanatok alatt rongggyá lövik a golyóálló mellényünket. Az ellenfelek egyáltalán nem adják könnyen az életüket, ráadásul ugyanúgy fel vannak fegyverezve, mint hősünk. Hiába van például szuper távcsöves puskánk, ha egyszer a mesterlövész gyíkok meg lézerkeresővel pásztázzák a terepet. A kifinomult intelligenciájú szörnyek egy percre sem hagynak minket pihenni, jól kell taktikázni, hogy kicselezzük őket. Egy egyszerű csel például, ha úgy helyezkedünk, hogy az egyik fickó véletlenül hátba trafálja a társát. Amúgy nekem az tetszett leginkább az AI-ből, hogy a



szárazföldi gyíkok – emberünkhöz hasonlóan – képesek a víz alatt is úszni.

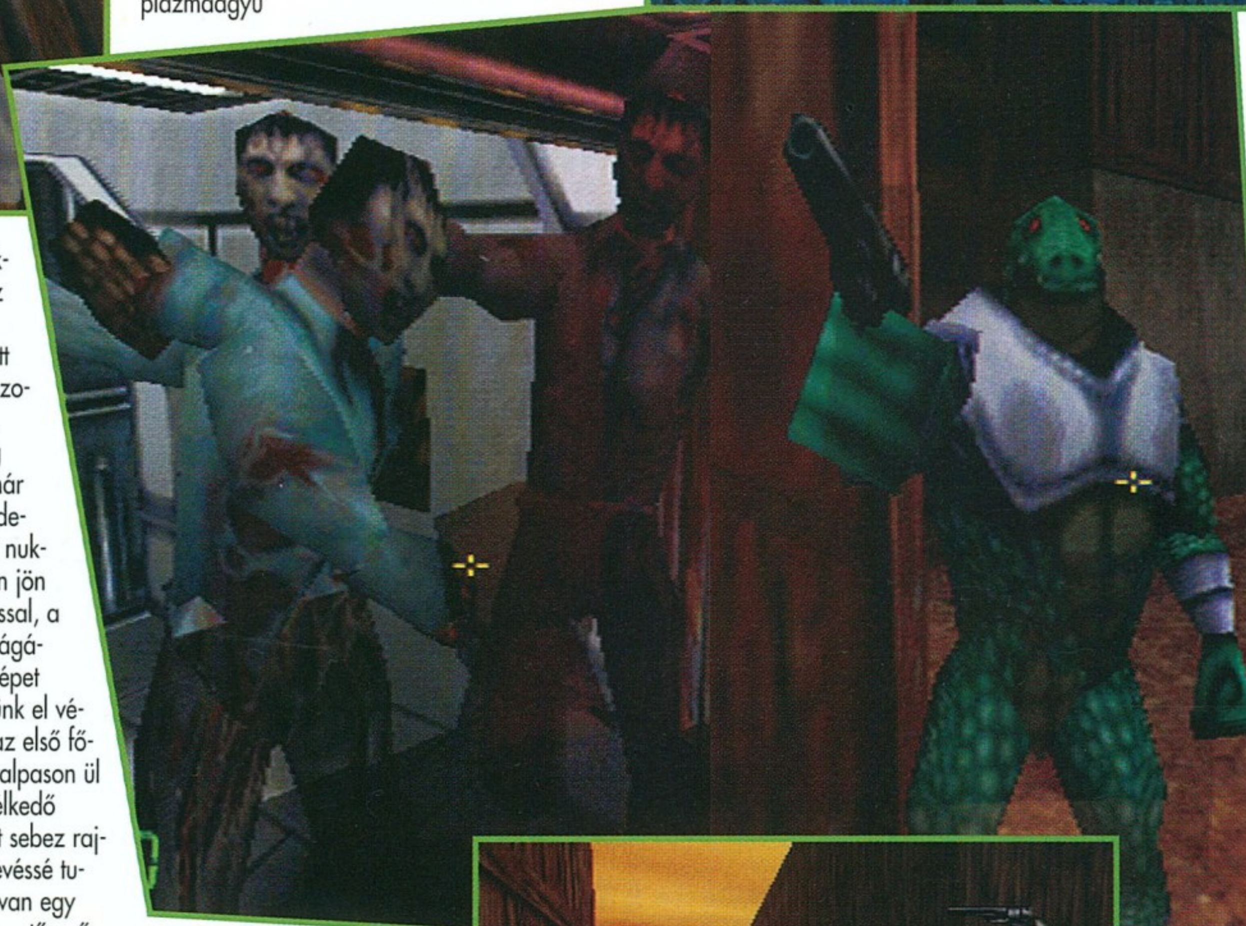
Visszatérve a pályákra tehát ott tartottunk, hogy a Szabadságszobor körül irtjuk az idegeneket. Nos, a harmadik helyszín még mindig New York, csakhogy már egy atomkatasztrófa után – a derékba tört felhőkarcolók között nukleáris hamu szállingózik. Aztán jön egy vízi világ, sok-sok úszkálással, a "jó öreg" csápos lények társaságában. Hasonló – kellemes jövőképet idéző – helyszínek után érkezünk el végül a hetedik pályáig, vagyis az első főellenségig. Egy bazinagy lánctalpason ül egy hasonló méretekkel büszkélkedő vadkan. Amilyen hatalmasakat sebez rajtunk az ágyújával, mi olyan kevéssé tudunk neki ártani. Csakis hátul van egy gyenge pontja, s ott is igen nagy tűzerőre lesz szükségünk – megfelelő fegyvert mondjuk találhatunk a közelben.

Miután ezt a jómadarat legyőztük, onnantól kezdünk el az időben utazgatni – mert mint kiderül, az idegenek meg akarják változtatni a múltat. Elsőként western csizmát és cowboy kalapot húzunk, ugyanis Duke a vadnyugatra látogat. Minden megvan, ami egy jó westernhez kell: isten háta mögötti városka, ördögszekerek, banditák, no és egy mindenre elszánt revolverhős, aki csak úgy csuklóból pörgetve tölti újra a winchestert. (Hiába, Duke a vadnyugaton sem hazudtolja meg magát.) Hat pálya erejéig maradunk ebben a legendás korszakban, utána azonban irány Anglia, vagyis a Viktória korabeli London. Itt nem csoda, ha majd egyesek úgy érzik, mintha a Nightmare Creatures N64 verziójával játszanának: az ódon utcákat sűrű köd fedi, s rengeteg zombi segíti az idegen harcosokat. Átvághatunk egy akasztott emberekkel teli temetőn, s az ellenségeink még egy luxus gőzösre is helyet rezerválnak nekünk. Ez a korszak végül is hét pályából áll, majd utána jön a végjáték – ismét a jelenkorban, még három helyszínnel (a legfőbb gonosszal együtt).

A MUNKAESZKÖZÖK

Eleinte – mivel az időgépünk túl primitív – még nem vihetünk a múltba semmilyen eszközt, s ezért a korabeli haditechnikával kell boldogulnunk. Ez azt eredményezi, hogy a Duke Nukem Zero Hourban átlagon felüli lett a fegyverválaszték, úgy a mennyiség, mint a minőség tekintetében. Döbbenetesen jó mindegyik harceszköz: ahogy szinte már kéjes érzés, ahogy például ropog a géppisztoly, vagy ahogy a plazmaágyú





kisebb tűzijátéknak megfelelő fényjelenséget produkál. Az alapfegyverünk (az öklünkön kívül) a lézerpisztoly, ehhez jön elsőként a távcsöves puska, a shotgun, a géppisztoly, a robbanó gránát, meg a gáz gránát. Aztán ahogy utazgatunk, mindig helyben szerezhetjük be az újabb "munkaeszközöket", úgy mint revolvert, winchestert, régi vágású géppuskát, dinamitot, lefűrészelt csövű puskát, bombát, csőbombát, mozgásérzékelő bombát, fagyasztó fegyvert, pattogó lézerlabdákat kibocsátó ágyút, brutális rakétavetőt, villámágyút, és végül a hatalmas energiarobbanást generáló plazmaágyút.



A játék irányítása nagyjából megegyezik az előző résszel. A kameragombokkal lehet mászkálni, az R-rel ugorhatunk, az analóg kart pedig a célzáshoz kell használni. A harmadik személyű perspektíva ellenére nagyon könnyű célozni, köszönhetően a dinamikusan változó, s félautomatán a célpontra ugró célkeresztnek. Érdekesség, hogy nincs kúszás: a szűkebb járatokba a "használni" gombbal (B) lehet bebújni. A létrákra felmászni is így lehet – hacsak nem akarjuk mindig elrakni a fegyverünket. A fegyverek között váltani az A gombbal lehet, vagy a D-pad jobb/bal irányával. Ha a D-pad-et le/fel nyomjuk, a tárgyaink közül szelektálhatunk. A tárgyakat az L-lel vehetjük igénybe – igaz, néhány dolog esetében, mint például a búvárruha használatánál, erre nincs szükség. Van azonban a gázmaszk, vagy az infra szemüveg, no és persze az elsősegélycsomag, melyeket nekünk kell idejében aktiválnunk.



Az irányítás szerintem nagyon jó, bár meg kell mondjam, egy dolog azért eléggé idegesített. Amikor elfogyott a pisztolyomból a lőszerem, gyakran a távcsöves puskát adta be helyette a gép, még akkor is, ha abban egy darab golyó nem volt, holott a shotgunom meg tele volt. Mindezek tetejében még azt a hibát is elkövették a programozók, hogy erről a puskáról nem vált át automatikusan a gép, hanem idétlen kattogással jelzi, hogy az ütőszeg "üresjáratban" van.... Mire átváltottam a megfelelő fegyverre, már halott is voltam.

ÉRTÉKELÉS

Noha a Zero Hourban nincsenek sztriptíztáncosnők, mint a PlayStation-ös Time to Killben, meglepő módon most még sincs a játék úgy agyoncenzúrázva, mint anno a Duke Nukem 64 volt. Egész sok dolog átcsúszott az "erkölcsi szűrőn": vér minden mennyiségben, fejetlen hullák, laza szövegek – Duke még majdnem egy csúnyát is mond, csak azt már kisípolták... Sajnos ez a Duke Nukem azonban már nem olyan "interaktív" mint a régi, azaz nem lehet minden tárgyat megvizsgálni. Van ugyan néhány jópofa dolog, mint hogy ha ráugrunk egy autóra, akkor megszólal a riasztó, de ugyanakkor Duke nem birizgálja az automatákat, nem veszi fel a telefonkagylót – egyszóval a poénos dolgokat kihagyták. Szó se róla pusztítani lehet agyba-főbe: szétlőhetjük a tűzcsapokat, felrobbanthatjuk bármelyik kocsit, és csak romokat hagyhatunk magunk után. Az apróbb poénok hiánya tehát inkább csak egy szépséghibának tekinthető, amit bőven ellensúlyoz, a kifinomult AI és a remek grafika. A lemenő nap teleobjektív effektusa, vagy a homályos bunkerfolyosó befátyolosodó lámpái mind olyan pluszt jelentenek, amitől egészen eredetivé válik a látvány – Duke-nak vitathatatlanul ez az eddigi legszebb játéka. A falakba csapódó golyók, a szabad szemmel is látható lézerek pedig a játszhatóság malmára hajtják a vizet – vagyis mivel többnyire látható, merről lőnek ránk, csupán a megfelelő reakcióidőn múlik a túlélés.

Az elmondottakon túl plusz még a Multiplayer mód sem elhanyagolható: 13 külön e célra készült pályán három féle játékmódban (hagyományos deathmatch, utolsó emberig, és enyém a vár játék) lehet egymás torkának esni. Nos, ezek után talán nem lep meg senkit, ha azt mondom, hogy a Duke Nukem Zero Hour szerintem ott van a mindenkori öt legjobb N64-es akciójáték között. Persze lehet, hogy egyeseknek más lesz a véleményük, de akik szerették a régi Duke-ot, azok biztosan egyetértenek velem.

V. Z.

DUKE NUKEM ZERO HOUR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

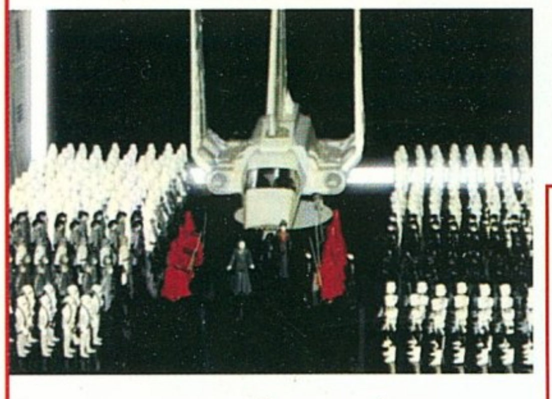
1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ REMEK ÚJKORI ÉS KÖZÉPKORI FEGYVEREK/HELYSZÍNEK
× AZ ÖNCÉLÚ POÉNOKRA NEM FEKTETTEK HANGSÚLYT

89%

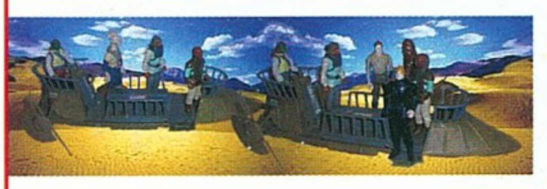
Csevegő

Összedugtuk a fejünket Bagó doktorral, és kitaláltuk, hogy most egy időre passzoljuk az anyázó leveleket - mert még a végén infarktust kapunk - és inkább más vizekre evezünk. Öreg vagyok én már ehhez! Előre is elnézést kérek azoktól, akiknek levele ebben a hónapban kimaradt - annyi borítékot hozott a postás bácsi, hogy képtelen voltam mindent bezsúfolni. Sebaj, a jövő hónapban folytatjuk! Ja, még egy dolog: ha valamelyik játékhoz segítséget kértek, nem árt, ha egy telefonszámot is odakanyarintotok a levél aljára - néhány dolgot ugyanis egyszerűbb ugyanis szóban kifejteni. Most pedig következzenek Bagó Annuska siralmai:



ANALÓG MONOLÓG:

Jajajajajaj. Finoman szólva már marhára elegem van (és ezzel nem vagyok egyedül itt) a kritikusokból. Nekem nem is lenne különösebb bajom, ha mondandójukat úgy tennék közzé, hogy az mindenki számára elfogadható legyen. Mert valójában nem is az a baj, hogy kritizáltok minket, hanem az, amilyen módon teszitek. Éppen ezért úgy döntöttünk, nem foglalkozunk többet a számunkra értékelhetetlen levelekkel, hiszen úgyis hideg van odakint, és valamivel fűteni is kell... Másodsorban pedig szeretnénk megköszönni azt a több tonna levelet, melyben az ünnepi jókívánságaitokat mondtátok el, meg azokat is, amelyben biztosítottatok arról, hogy a Konzol a legkedvesebb olvasmányotok. Higgyétek el, ez az a pillanat, amikor látjuk, nem hiába dolgozunk. Külön személyre szóló üdvözletemet küldeném (meg a Martin is) Lénárt Krisztinának, és Nádassy Zsuzsannának akik mint nőneműek olvassák újságunkat, valamint Kőrösi Bálintnak, aki értelmesen is tud kritizálni, valamint mindig van valami épkézláb gondolata. Bagó Péter.



8000 KLÓN:

Szevasz Martin! Nem, mint ha amúgy nem venném meg minden hónapban az újságot, de erről jut eszembe: alig-alig jön 1-2 db KONZOL ide Kőszegre. Pedig vagyunk egy páran 7-8 biztos vevő! Lehet, hogy ez nem sok, de utálom, amikor pont nekem nem jut!!! Több 576 Konzolt Kőszegre! Előre is kösz a segítséget! Tasnádi György, Kőszeg.

Háj Gyuri! Problémád jogos, de igen nehezen orvosolható. Mi ugyanis minden hónapban annyi újságot adunk át a vidéki terjesztésért felelős cégnek, amennyit kér. Ezt ő utána úgy osztja el a megyéken belül, ahogy akarja (és ahogy SZERINTÜK igény van rá). Ehhez képest többen jelzik, hogy az olyan nagyvárosokban, mint Kőszeg, nincs elég újság. Azt kéne csinálnod, hogy betelefonálsz a város (vagy megye) "hírlapterjesztő" központjába, és reklamálsz, hogy hónapról-hónapra nem jutsz Konzolhoz, kérjenek többet. Ezt majd én is megteszem. Hátha együtt elérünk valamit.

ÉRDEKLŐDÖM, TEHÁT VAGYOK

Csá, Szevasz, Hello, Szasz Martin! Lenne pár rövid kérdésem:

- Meg tudnád-e adni a Metal Gear Solid, Carmageddon 2, és Silent Hill megjelenési időpontját?

MGS: február vége. Carmageddon 2: május. Silent Hill: épp ma (február 16.-án) kaptam meg az amerikai verziót, de a boltokban még ott sem jött ki. Júniusra tippelem...?

Nem is olyan régen, kb. úgy két hete megvettem az Xplorer kártyát és egyből nekiláttam a számotokban leközölt kódok betáplálásához. Viszont nem minden esetben működtek a kódok.

A kódokat Bagó doki gyűjtötte, és nem minden esetben próbálta ki őket. Ezért nem minden kód működik. Sokan jelezték, hogy ezek GameShark kódok, és ezért nem mennek. Ehhez annyit fűznék hozzá, hogy én a Final Fantasy Tactics és Metal Gear kódjaimat is a GameShark weboldalról szedtem le, és mindegyik működött. Egyébként is kényes téma ez a kódos-csalás, mert sok olyan beépített kód is van az Xplorerben, ami helyből sem megy. Szóval ez szerintem olyan "kipróbálós" alapon (50-50%) működik a dolog.

Légy szíves mondd el, hogy mit lehet az Xplorerhez csatlakoztatni, és mire szolgál? Előre is köszönöm a válaszodat és hogy betettél a csevegőbe! Horváth Ákos, Budapest.

Az Xplorerhez egy kábelt lehet csatlakoztatni, a másik végére meg egy PC-t. Kell még egy szoftver is, aztán már magadtól is tudsz kódokat gyártani. Már most mondom, hogy nem tudom, hol lehet beszerezni a fenti felszerelést, ne is kérdezd meg. Az Xplorer dobozában van egy papírlap, azon asszem' rajta van a címük. Martin

RESIDENT EVIL, RESIDENT EVIL, RESIDENT EVIL...

Hello Martin! A RE3 (Code: Veronica) nem fog megjelenni PSX-re? Ja, és nem tudod ki lesz a szereplője, mert ami kép van az 576 Konzolban, azon tök úgy néz ki, mint Claire?

A Resident Evil Code: Veronica egy küldetéslemez lesz a Sega Dreamcast gépére. A főszerepben valóban Claire lesz, de ne aggódj, majd időben meg fogsz tudni mindent. PSX-re a Resident Evil 3 2000 végén jelenik csak majd meg. - BP.

Pont most kaparintottam meg a Konzol decemberi számát, amiben olvastam, hogy a RE-ről is lesz film. Azért ha lesz hely én szívesen olvasnék róla. Thanx a lot!!! Péter, Ajka

Mivel a filmről még keveset lehet tudni, korai lenne még beszélni róla. Martin

EGY ÉSZEMBER VÉLEMÉNYE

Helló Martin és a Tisztelt szerkesztőség többi tagja! Először is azért írok nektek, mert szoktam olvasni a lapokat (venni is), de csak akkor, ha valami jó program van benne (pontosabban: ami engem érdekel). Ugyanis legyünk őszinték; és ezt ajánlom minden nyávogó, nyafogó, csevegő rovatban anyázó óvodásnak: ha nem jó az újság, miért veszi? Persze kritika mindenütt van, de aki úgy fogja fel a dolgot, hogy PSX kontra N64, az menjen haza és a TV-jét használja inkább videózásra. Ha valamilyen cikk érdekel, azt az újságot megveszem. Ha nincs benne engem érintő téma, akkor nem. N64-re kevesebb a progi, én 4 éve egyfolytában PSX-et nyomok, mégis eladtam a francba, azon egyszerű ok folytán, hogy meguntam a sok egystílű, idétlen programot. Inkább megveszem az N64-es progit, mint a PSX-et. Sok dologban fájt a szívem a PSX-ért, Resident Evil, Tomb Raider, stb., tehát a folytatásos progik miatt, de emiatt nem fogok tartani egy olyan gépet, amire minden 15-ik CD ér valamit. Azért 4 év alatt volt időm megismerni egypár progit. Mégis, nem érdekel a PSX, inkább ritkábban fogok programhoz jutni, de megfizetem a minőséget.

Bélus! Te egy kitartó ember vagy, ezért tiszteletet érdemelsz. Ha úgy érzed, hogy az a maroknyi játék megéri, akkor bizonyára igazad van. Nem mondom, van néhány szupi játék N64-re, melyekkel én is nyomulnék, ha lenne időm. Mindamellett én még mindig több kedvencet találok a PS stuffok között.

A másik fő szempont, ami egyben kérdés is: Miért nincsen Star Wars program PSX-re (A Rebel Assault II-t, a Dark Forces-t és a Masters of Teras Kasi-t kivéve)? Az N64 sokkal inkább szorgalmazza az efféle progikat, mint a PSX. Talán jogvita a Lucas céggel?

A PS-re felsoroltál három SW játékot. Tudtommal az N64-re kettő létezik (Rogue Squadron, Shadows OTE). Akkor most miért szorgalmazza jobban a Nintendo a SW témát, mint a Sony? Végiggondoltad ezt a mondatot, mielőtt leírtad?

Na, szóval meguntam a sivárságot és kész. És aki abból csinál problémát, hogy az ő N64-re vagy PSX-e a jobb, az szűklátókörű tökfej. A PSX tud valamit, amit a Nintendo nem és fordítva. A technika fejlődik és én már például 2 hónapja gyűjtök az új PSX2-re, vagy a Sega Dreamcast-re. Amelyik a többet, jobbat tudja, az nyer (ja és amelyikre több, jobb, szebb, progi jön ki). És az N64-et ha nem tudom eladni, úgy dobom el, mint a lapos követ a tótükörre. Mert a gép nem azért van, hogy babusgassam, hanem hogy kiszolgáljon. Ha van jobb tőle: repül. Ez a fejlődés.

Érdekes ez a lapkérdés. Én a Powerstation-t is veszem, mégsem hasonlítgatom össze a tiétekkel. És képzeljétek olvasók (a Csevegőben anyázók), mindkettő jó! A Konzol ezért, a Powerstation azért. Kész.

Ez a beszéd. Szívemből szóltál. Egy gépet sem szabad isteníteni, csak ezért, mert "anyu azt vette meg", vagy azért, mert "arra beszéltek rá". Ha egy gép ideje lejár (lásd Saturn), akkor ki kell b***, mint macskát s*****. Ugye szerinted is nevetséges, amikor egy olvasó úgy védelmezi a gépét, mintha az a saját gyermeke lenne? Jézusom, milyen emberek vannak?! Ha mindenki úgy gondolkodna mint te vagy én, akkor működne úgy a piac, ahogy az "meg van írva". Király, hogy ilyen skacok is vannak...**

Ja! És hogy drága a Konzol? Ki mondja? Egy hónapban egyszer ennyit nem bírsz ki? Mennyi egy mozijegy Pesten?

Marha drága, 500-600 Ft. És ha gagyi a film, akkor nem mehetek oda a pénztárhoz, hogy adjanak vissza mondjuk 250-et, mert elaludtam a film felét!

Na látható is az, hogy drága-e, vagy sem. Próbáld ki a Powerstation-t kedves Konzol szidó, "oszt rágyüssz". Sőt posztert is kapsz bele! 1800 forintért. Fizesd meg az árát és követelőzz a pénzedért. Nekem is van 25 poszterem meg is fizettem érte az újságot, sőt Martin! Drágítsd meg vagy 300 forinttal a Konzolt és rakj bele posztert! Hahaha! Nem azért fognak szidni, hogy drágább lett az újság, hanem mert nem fog tetszeni az aktuális poszter! Egy a lényeg: nem kéne állandóan piszkálni az újságot, hanem arra kéne gondolni, hogy van végre egy újság magyarul, ami konzollal foglalkozik. Na cső - és további sok sikert a munkátokhoz. Waldman Béla, Szeged.

Ez a poszteres gondolat is betalált. Képzeld el, amikor beírnának a Mortal őrült "szilikon gyerekek", hogy adjam le az összes szereplőt - három évig csak az lenne poszteren. Erre meg rákontrázna egy-két 11-12 éves N64 tulaj, hogy ők bizony Mariot akarnak, és egyébként is "dögölj meg Martin a Mortal miatt". Ja, és akkor még a beteges Tomb Raider pszichopatákról még nem is beszéltem...

ELSŐ LEVELESEK KLUBJA

Szia Martin! Kérdéseim az újság tartalmával kapcsolatosak.

Lehetne növelni az újság tartalmát, ha reklámmal növelnétek a bevételt?

Nem jelentkeznek olyan hirdetők, akiknek hirdetései az újság profiljába vágnának. Ha jelentkeznének, többen is, akkor lehetne.

Vagy, ha a kevés százalékot elért játékokat a leltárhoz hasonlóan összezsúfolnátok?

Előbb-utóbb az lesz.

Miért hagytátok abba az 576 TV műsort?

A Szív TV-t senki sem nézte (egy megfejtés érkezett a játékainkra), a többi adó pedig nem érdeklődik utánunk. Ha meg érdeklődne, tuti, hogy a vezérigazgató unokatestvérét kéne műsorvezetőnek berakni (aki egy nagyon csinos kislány/kisfiú, de a témához fingja sincs). Erre asszem' van példa elég a TV csatornáknál...

Lehetséges-e a közeljövőben egy 576 Konzol műsor?

Ezer százalék, hogy nem lesz TV műsor.

Mi a Te személyes véleményed a konzolosokról? Stefan, Budapest

Jó kérdés! A konzolos "szféra" intelligenciája és kultúráltsága egyszerűen leszűrhető a Magyar társadalom hasonló fejlettségi szintjeivel. Vezetsz autót? Kocsikázz mondjuk egy órát folyamatosan Budapest utcáin. Nem is hiszed el, hogy ennyi köcsög paraszt él körülötted, ugye? Na, ugyanez vonatkozik a konzolosokra is. Jó példa erre a Csevegőben olvasható levelek nagy százaléka. Sajnos, kevés a jó arc, de ez talán nem is baj...Legalább megbecsüljük (én-teő), ha ilyet találunk! Tudod mennyire szeretnék én 576 Konzolt csinálni mondjuk Japánban?

Helló Martin! Több kérdésem is lenne hozzád.

1. Érdemes-e még PSX-et venni, hiszen hamarosan meg fog jelenni a Dreamcast és a PSX2? *(Én már előre röhögök a főnök válaszán... - BP)*

Hmm, a Bagó előre röhög. A dög. Nehéz kérdés. Ha azért nem vettél eddig PSX-et, mert olyan fiatal vagy, hogy csak most nőttél fel hozzá, akkor várd meg a PSX2-t. Szerintem a Dreamcast nem fog befutni, mert már most túl nagy a csend körülötte. Meg aztán mindkét gép 1 gigás lemezzel működik, és ez jelen pillanatban még nagy probléma (ha tudod, miről beszélek...). Ha viszont azért nem vettél gépet, mert nem tudtál dönteni, akkor már egyáltalán ne vegyél. Mert nincs "jó döntés", csak "részben jó" döntés lehetséges.

2. És mondjuk két év múlva is fognak PSX fejleszteni és Ti is fogtok róla írni?

Ha én lennék a dodonai jósnő, megálmodnám a Lotto számokat, és dobnám a Konzolt...Te még elég fiatal lehetsz, azt gyanítom...

3. A PSX progik fognak futni az új gépen? *(ÚGY NÉZ KI IGEN - BP)*

Úgy néz ki, igen. Martin

4. Találtam egy titkos pályát a Tomb Raider III-ban. Az All Hallows bonusz pályát az L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 kombinációval tudod behozni. Arra szeretném megkérni a Veres Mikit, hogy írja le a megoldását.

Ha már van PSX-ed, akkor minek kérdezted az elején, hogy érdemes-e venni? Egyébként köszi a kódot. A Veres Miki gyomorfekélyt kapott a TR3-tól, és nem hajlandó többet írni róla.

5. Mi az a Platinum kiadás és miért olyan olcsó??? Takács Benedek, Pécs

A Platinum azt jelenti, hogy abból a játékból már mittudomén' hány darabot eladtak a világon, relatíve régi, ezért leviszik az árát. Van már Tomb Raider 3, tehát a TR2 kijön olcsó Platinum kiadásban is rövidesen. Teljes áron valószínűleg már senki sem venné meg.

Helló Martin!

1. Hogy van neked kék PSX-ed, amikor én csak szürkét láttam?

A kék PS "tesztelő gép", a Sony újságoknak és tesztelőknek küld belőle, gyárilag lejátssza az "arany" lemezeket. Boltban nem kapható. Egyébként van zöld, fekete és fehér is, és még ezeket sem láttad, gondolom. A zöld olyan, mint a kék (tesztelő), a fekete "fejlesztő gép", a fehér pedig a távol-keleti piacra készült, és lejátssza a videó CD-ket (arrafelé nagyon karmolják a szexfilmeket).

2., Hány mentés fér el egy memóriakártyára?

Egy normál kártyára 15 blokk fér.

3. A Sega Dreamcast-nek hány cm-es lesz a CD-je?

Szerinted? Na jó, csak neked: pont 12 cm.

4. Tesztelő szeretnék lenni. Szabó Péter, Budapest.

Kérdéseid alapján úgy látom, hogy még sokat kell forgolódnod a videojátékok világában, amíg tesztelő lehetsz. Ismerkedj meg a játékokkal kicsit tüzetesebben, és nem árt, ha nyelvtanból is brillírozol.

Ennyit februárra. Esetleg szétnéznétek a pincében, hogy nem lapul-e ott egy-két régi Star Wars figura, meg néhány űrhajó?

Martin





FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonteladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat. Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz. Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................példányban
Megrendelő neve:..
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít.



ISSN 1417-9296